



MUSIC SYNTHESIZER

**MONTAGE 6**

**MONTAGE 7**

**MONTAGE 8**

---

**Manuale di istruzioni**



Il numero di modello e quello di serie, i requisiti di alimentazione e altre informazioni del prodotto si trovano sulla piastrina o vicino alla stessa. La piastrina del prodotto si trova nella parte posteriore dell'unità. Annotare il numero di serie nello spazio indicato di seguito e conservare il manuale come documento di comprovazione dell'acquisto; in tal modo, in caso di furto, l'identificazione sarà più semplice.

**Numero del modello**

---

**Numero di serie**

---

(rear)

## Informazioni per gli utenti sulla raccolta e lo smaltimento di vecchia attrezzatura



La presenza di questo simbolo sui prodotti, sull'imballaggio, e/o sui documenti che li accompagnano avverte l'utente che i prodotti elettrici ed elettronici usati non devono essere associati ai rifiuti domestici generici.

Per il trattamento, recupero e riciclaggio appropriati di vecchi prodotti, consegnarli ai punti di raccolta specifici in accordo con la propria legislazione nazionale e la direttiva 2002/96/CE.

Smaltendo correttamente questi prodotti, si contribuisce al risparmio di risorse preziose e a prevenire alcuni potenziali effetti negativi sulla salute umana e l'ambiente, che altrimenti potrebbero sorgere dal trattamento improprio dei rifiuti.

Per ulteriori informazioni sulla raccolta e il riciclaggio di vecchi prodotti, contattare la propria amministrazione comunale, il servizio di smaltimento dei rifiuti o il punto vendita dove i prodotti sono stati acquistati.

### [Per le aziende dell'Unione europea]

Se si desidera disfarsi di prodotti elettrici ed elettronici, contattare il rivenditore o il fornitore per ulteriori informazioni.

### [Informazioni sullo smaltimento negli altri Paesi al di fuori dell'Unione europea]

Il presente simbolo è valido solamente nell'Unione europea. Se si desidera disfarsi di questi articoli, contattare le autorità locali o il rivenditore per informarsi sulle corrette modalità di smaltimento.

(weee\_eu\_it\_01a)

# PRECAUZIONI

## LEGGERE ATTENTAMENTE PRIMA DI CONTINUARE

Conservare questo manuale in un luogo sicuro e accessibile per future consultazioni



### AVVERTENZA

**Attenersi sempre alle precauzioni di base indicate di seguito per evitare il rischio di lesioni gravi o addirittura di morte conseguente a scosse elettriche, cortocircuiti, danni, incendi o altri pericoli. Tali precauzioni includono, fra le altre, quelle indicate di seguito:**

#### Alimentazione/cavo di alimentazione

- Non posizionare il cavo di alimentazione in prossimità di fonti di calore, quali radiatori o caloriferi. Non piegarlo eccessivamente né danneggiarlo. Non posizionare oggetti pesanti sul cavo.
- Utilizzare solo la tensione corretta specificata per lo strumento. La tensione necessaria è indicata sulla piastrina del nome dello strumento.
- Utilizzare solo il cavo di alimentazione o la spina elettrica in dotazione.
- Controllare periodicamente la spina elettrica ed eventualmente rimuovere la sporcizia o la polvere accumulata.
- Collegare il cavo a una presa appropriata dotata di messa a terra. Una messa a terra non corretta potrebbe causare scosse elettriche.

#### Non aprire

- Lo strumento non contiene componenti riparabili dall'utente. Non aprire lo strumento né smontare o modificare in alcun modo i componenti interni. In caso di malfunzionamento, non utilizzare lo strumento e richiedere l'assistenza di un tecnico autorizzato Yamaha.

#### Esposizione all'acqua

- Non esporre lo strumento alla pioggia, non usarlo vicino all'acqua o in ambienti umidi o bagnati né sistemare su di esso contenitori di liquidi (ad esempio, tazze, bicchieri o bottiglie) che possano riversarsi in una qualsiasi delle aperture. Un'eventuale fuoriuscita di liquido potrebbe penetrare nelle aperture dello strumento. In caso di infiltrazione di liquido all'interno dello strumento, come ad esempio acqua, spegnere immediatamente lo strumento e scollegare il cavo di alimentazione dalla presa CA. Richiedere quindi l'assistenza di un tecnico autorizzato Yamaha.
- Non inserire o rimuovere la spina elettrica con le mani bagnate.

#### Esposizione al fuoco

- Non appoggiare sullo strumento oggetti con fiamme vive, come ad esempio candele. Tali oggetti potrebbero cadere provocando un incendio.

#### Anomalie

- Se si verifica uno dei problemi riportati di seguito, spegnere immediatamente lo strumento e scollegare la spina elettrica dalla presa. Richiedere quindi l'assistenza di un tecnico autorizzato Yamaha.
  - La spina o il cavo di alimentazione è danneggiato.
  - Si verifica l'emissione di un odore insolito o di fumo.
  - Alcuni oggetti sono caduti nello strumento.
  - Si verifica una improvvisa scomparsa del suono durante l'utilizzo dello strumento.

## **ATTENZIONE**

**Attenersi sempre alle precauzioni di base elencate di seguito per evitare lesioni personali o danni allo strumento o ad altri oggetti. Tali precauzioni includono, fra le altre, quelle indicate di seguito:**

### **Alimentazione/cavo di alimentazione**

- Non collegare lo strumento a una presa elettrica utilizzando un connettore multiplo, per evitare una riduzione della qualità del suono o un eventuale surriscaldamento della presa stessa.
- Per scollegare il cavo di alimentazione dallo strumento o dalla presa elettrica, afferrare sempre la spina e non il cavo, per evitare di danneggiarlo.
- Se si prevede di non utilizzare lo strumento per un lungo periodo di tempo o in caso di temporali, rimuovere la spina dalla presa elettrica.

### **Posizionamento**

- Non collocare lo strumento in posizione instabile, per evitare che cada.
- Le operazioni di trasporto o di spostamento dello strumento devono essere eseguite da almeno due persone. Il sollevamento dello strumento da parte di una sola persona potrebbe causare lesioni alla schiena, altri tipi di lesioni o danni allo strumento stesso.
- Prima di spostare lo strumento, assicurarsi che tutti i cavi siano scollegati per evitare danni o lesioni alle persone che potrebbero inciampare.
- Durante l'installazione del prodotto, assicurarsi che la presa CA utilizzata sia facilmente accessibile. In caso di problemi o malfunzionamenti, spegnere immediatamente lo strumento e scollegare la spina dalla presa elettrica. Anche quando l'interruttore è spento, una quantità minima di corrente continua ad alimentare il prodotto. Se si prevede di non utilizzare il prodotto per un lungo periodo di tempo, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa CA a muro.

### **Collegamenti**

- Prima di collegare lo strumento ad altri componenti elettronici, spegnere tutti i componenti interessati. Prima di accendere o spegnere i componenti, impostare al minimo i livelli del volume.
- Assicurarsi inoltre che il volume di tutti i componenti sia impostato al minimo. Aumentare gradualmente il volume mentre si suona lo strumento fino a raggiungere il livello desiderato.

### **Precauzioni di utilizzo**

- Non introdurre né lasciare cadere carta, oggetti metallici o di altro tipo nelle fessure presenti sul pannello o sulla tastiera. Ciò potrebbe causare lesioni personali, danni allo strumento o ad altri oggetti o problemi nel funzionamento.
- Non appoggiarsi allo strumento, né posizionarvi sopra oggetti pesanti. Non esercitare eccessiva forza su pulsanti, interruttori o connettori.
- Non utilizzare lo strumento/dispositivo o le cuffie per lunghi periodi di tempo o con livelli di volume eccessivi. Tali pratiche potrebbero causare una perdita permanente dell'udito. Se si accusano disturbi uditivi come fischi o abbassamento dell'udito, rivolgersi a un medico.

Yamaha declina qualsiasi responsabilità per i danni derivanti da un utilizzo non corretto o dalle modifiche apportate allo strumento, nonché per la perdita o la distruzione di dati.

Spegnere sempre lo strumento quando non è utilizzato.

Anche quando l'interruttore [STANDBY/ON] è in posizione di standby (il display è spento), una quantità minima di corrente continua ad alimentare lo strumento.

Se non si intende utilizzare lo strumento per un lungo periodo di tempo, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa a muro CA.

## AVVISO

Attenersi scrupolosamente agli avvisi riportati di seguito per evitare il malfunzionamento o il danneggiamento del dispositivo e il danneggiamento dei dati o di altri oggetti.

### ■ Manipolazione

- Non utilizzare lo strumento in prossimità di apparecchi televisivi, radio, stereo, telefoni cellulari o altri dispositivi elettrici. In caso contrario lo strumento e/o il dispositivo nelle vicinanze potrebbero generare interferenze. Quando si utilizza lo strumento insieme a un'applicazione su iPad, iPhone o iPod touch, si consiglia di attivare la modalità aereo su tale dispositivo per evitare il disturbo causato dalla comunicazione.
- Per evitare la deformazione del pannello, il danneggiamento dei componenti interni o il funzionamento instabile, non esporre lo strumento a un'eccessiva quantità di polvere, a vibrazioni o a condizioni climatiche estreme. Ad esempio, non lasciare lo strumento sotto la luce diretta del sole, in prossimità di una fonte di calore o all'interno di una vettura nelle ore diurne.
- Non collocare oggetti in vinile, plastica o gomma sullo strumento per evitare di scolorire il pannello o la tastiera.
- Pulire lo strumento con un panno morbido, asciutto o leggermente inumidito. Non utilizzare diluenti per vernici, solventi, alcol, detersivi liquidi o salviette imbevute di sostanze chimiche.

### ■ Salvataggio dei dati

#### • Dati della performance modificata

I dati della performance modificata vanno persi quando si spegne lo strumento senza memorizzarli. Questo succede anche quando lo strumento viene spento con la funzione Auto Power Off (pagina 15).

#### • Impostazioni di sistema e MIDI

I dati delle impostazioni di sistema e MIDI vengono automaticamente memorizzati quando si passa dalla schermata delle impostazioni corrispondente a un'altra. I dati vanno persi quando si spegne lo strumento senza cambiare schermata. Questo succede anche quando lo strumento viene spento con la funzione Auto Power Off.

- Salvare sempre i dati importanti sullo strumento o sul dispositivo di memoria flash USB (pagina 53). Si tenga presente, tuttavia, che a volte i dati salvati sullo strumento potrebbero andare persi a causa di guasti, errori operativi e così via. Per questo motivo si consiglia di salvare i dati importanti su un dispositivo di memoria flash USB (pagina 53). Prima di utilizzare un dispositivo di memoria flash USB, vedere pagina 54.

## Informazioni

### ■ Informazioni sui copyright

- Fatta eccezione per l'uso personale, è severamente vietata la copia dei dati musicali commercialmente disponibili compresi, tra gli altri, i dati MIDI e/o i dati audio.
- Il prodotto comprende ed è fornito in bundle con contenuti di cui Yamaha detiene i diritti di copyright o in relazione ai quali Yamaha dispone di una licenza di utilizzo del copyright di terzi. In base a quanto stabilito dalle leggi sul copyright e da altre leggi applicabili, l'utente NON è autorizzato a distribuire supporti su cui sono stati salvati o registrati tali contenuti (identici o molto simili a quelli forniti con questo prodotto).
  - \* I contenuti sopra descritti includono programmi, dati di stili di accompagnamento, dati MIDI, dati WAVE, dati di registrazioni vocali, partiture, dati di partiture e così via.
  - \* È possibile distribuire supporti su cui sono registrate le proprie performance o produzioni musicali realizzate utilizzando tali contenuti. In tal caso non è necessario richiedere alcuna autorizzazione a Yamaha Corporation.

### ■ Informazioni su funzioni e dati incorporati nello strumento

- Questo dispositivo è in grado di supportare e utilizzare diversi tipi/formati di dati musicali dopo avere eseguito automaticamente un processo di ottimizzazione per ottenere il formato appropriato. Di conseguenza il dispositivo potrebbe non riprodurli esattamente nel modo previsto dai rispettivi produttori o compositori.

### ■ Informazioni sul presente manuale

- Le illustrazioni e le schermate LCD riprodotte nel presente manuale hanno finalità puramente didattiche e possono variare rispetto a quanto effettivamente visualizzato nello strumento dell'utente.
- Le parentesi quadre indicano i pulsanti visualizzati sullo schermo, i connettori e i pulsanti del pannello di controllo.
- Windows è un marchio registrato di Microsoft® Corporation negli Stati Uniti e in altri paesi.
- Apple, iTunes, Mac, Macintosh, iPhone, iPad e iPod touch sono marchi di Apple Inc. registrati negli Stati Uniti e in altri paesi.
- iOS è un marchio o un marchio registrato di Cisco negli Stati Uniti e in altri paesi e viene utilizzato su licenza.
- I nomi di società e prodotti presenti in questo manuale sono marchi o marchi registrati delle rispettive società.

Yamaha potrebbe di tanto in tanto aggiornare il firmware del prodotto, senza preavviso, al fine di migliorare le funzionalità e l'utilizzabilità. Per utilizzare al meglio le funzionalità dello strumento fornito, consigliamo di aggiornarlo sempre all'ultima versione disponibile. È possibile scaricare il firmware più recente dal seguente sito Web:  
<http://download.yamaha.com/>

## NOTE



## Un messaggio dal team di sviluppo del sintetizzatore MONTAGE

---

Grazie per avere acquistato un Music Synthesizer Yamaha MONTAGE6/7/8. A partire dal primo lancio nel 2001, la serie MOTIF ha raggiunto la quarta generazione ed è stata finalmente rimodellata, per la prima volta in 15 anni, come nuovo sintetizzatore MONTAGE.

Dal design elegante e sofisticato, il tanto atteso MONTAGE fornisce una vasta gamma di suoni di alta qualità e un'esecuzione eccezionale ed è destinato ad avere un grande successo per tanti anni a venire.

### 1 Suoni di alta qualità che garantiscono nuovi livelli creativi ed espressivi

---

Abbiamo preso i suoni di base della serie MOTIF utilizzati estensivamente dagli artisti in tutto il mondo e li abbiamo migliorati notevolmente.

In risposta a molte richieste ripetute dagli utenti con privilegi, abbiamo creato questo nuovo modello con oscillatori FM (a modulazione di frequenza) e molti nuovi effetti. Inoltre MONTAGE è dotato di un sistema di controllo del movimento estremamente dinamico che consente di controllare in modo variabile il suono in tempo reale, regalando il meglio dei due mondi, tradizione e innovazione, in un'espressività sonora.

Abbiamo migliorato i circuiti analogici nell'uscita audio, garantendo una riproduzione dei suoni di qualità superiore su un'ampia gamma di frequenze e una riproduzione particolarmente accurata sulle gamme delle frequenze medie e alte con una chiarezza eccezionale.

Il sintetizzatore MONTAGE vanta un'ampia gamma di suoni dinamici da impiegare in praticamente qualsiasi situazione musicale.

### 2 Controller e interfaccia utente progettati per un'esecuzione di ottima qualità

---

MONTAGE dispone di nuovi controller che sono utili non solo come tastiera per performance live, ma anche come sintetizzatore per performance eccezionali. La capacità di esecuzione di MONTAGE viene ottimizzata nelle performance dal vivo tramite la funzione Live Set, la funzione Scene e SSS (Seamless Sound Switching).

Inoltre MONTAGE è dotato di un controller delle performance completamente nuovo, denominato Super Knob, che consente di creare con facilità e creatività suoni e musica con timbri complessi e multidimensionali. Le modifiche dei suoni vengono sincronizzate con le modifiche di illuminazione sulla Super Knob e su altre otto piccole manopole. È come avere una conversazione con MONTAGE e stimolarsi a vicenda per raggiungere nuovi livelli creativi.

MONTAGE è stato progettato interamente e nei minimi dettagli per un utilizzo semplice e intuitivo ed è la soluzione ideale per i musicisti professionisti.

Finalmente è disponibile uno strumento musicale con suoni eccezionali, ampie capacità e un'espressività profonda che crea dipendenza e sarà il nuovo strumento indispensabile.

Yamaha si augura che il sintetizzatore MONTAGE6/7/8 sia di supporto alla creatività e alla crescita in ambito musicale di tutti gli utenti.

Buon divertimento!

Cordiali saluti

Il team di sviluppo del sintetizzatore Yamaha MONTAGE

# Informazioni sul presente manuale



## Manuale di istruzioni (questa guida)

Vengono fornite le descrizioni generali delle funzioni di base dello strumento. Utilizzare questo manuale per una panoramica delle operazioni fondamentali di MONTAGE. Per informazioni più dettagliate o istruzioni sulle funzioni specifiche, utilizzare il Manuale di riferimento descritto di seguito.



## Documentazione PDF

### ■ Manuale di riferimento

Illustra nei dettagli la struttura interna e gli esempi di collegamento. Utilizzare questo manuale per informazioni più dettagliate non illustrate nel Manuale di istruzioni.

Per informazioni più dettagliate sullo stato corrente o sul display di MONTAGE, utilizzare l'elenco delle funzioni presente in questo manuale. Questo comodo elenco delle funzioni consente di individuare rapidamente la pagina relativa alla funzione o all'operazione desiderata.

### ■ Manuale dei parametri del sintetizzatore

In questo documento generale che riguarda più prodotti vengono illustrati i parametri, i tipi di effetto, i parametri degli effetti e i messaggi MIDI utilizzati per tutti i sintetizzatori. Leggere il Manuale di istruzioni e il Manuale di riferimento per primi, quindi utilizzare il Manuale dei parametri, se necessario, per saperne di più sui parametri e sui termini relativi ai sintetizzatori Yamaha in generale.

### ■ Elenco dati

Questo elenco comprende vari elenchi importanti come l'elenco delle performance, l'elenco delle forme d'onda, l'elenco dei tipi di effetto, l'elenco dei tipi di arpeggio e la tabella di implementazione MIDI.

### Utilizzo dei manuali PDF

Il Manuale di riferimento, il Manuale dei parametri del sintetizzatore e l'Elenco dati sono forniti come documenti in formato PDF. I manuali PDF sopra riportati possono essere ottenuti dalla pagina dei download del sito Web Yamaha. A tale scopo accedere alla pagina Web utilizzando il seguente URL, immettere "MONTAGE" nel campo "Nome modello" e fare clic su "Cerca".

Download Yamaha:

<http://download.yamaha.com/>

È possibile visualizzare e leggere questi file PDF su un computer. Se si utilizza Adobe® Reader® per visualizzare un file PDF, è possibile ricercare parole specifiche, stampare una pagina o fare clic su un collegamento per aprire una sezione desiderata del manuale. Le funzioni di ricerca di termini e di collegamento rappresentano due modalità particolarmente comode per spostarsi all'interno di un file PDF, pertanto se ne consiglia l'utilizzo. È possibile scaricare la versione più recente di Adobe Reader dal seguente URL:

<http://www.adobe.com/products/reader/>

## Accessori

- Cavo di alimentazione CA
- Manuale di istruzioni (questa guida)
- Cubase AI Download Information

# Caratteristiche principali

## ■ Suoni di alta qualità, migliorati che ricoprono un'ampia gamma di stili musicali

Sul sintetizzatore MONTAGE vengono caricati 5 GB (nel formato lineare a 16 bit) di Advanced Wave Memory (AWM2) preimpostata, sette volte la dimensione del modello precedente MOTIF XF6/7/8. MONTAGE comprende un'ampia varietà di suoni, tra cui suoni per piano estremamente realistici, con dati della forma d'onda per grandi volumi. Diversamente dai predecessori, il sintetizzatore MONTAGE è dotato di 1,7 GB di memoria flash utente integrata per la memorizzazione di varie librerie di performance. I dati delle performance vengono mantenuti allo stesso modo delle performance preimpostate anche se il sintetizzatore è spento. MONTAGE comprende inoltre ora un generatore di suoni FM-X per una sintesi FM estremamente complessa. In questo modo i suoni FM standard e di nuova generazione vengono inclusi nella tavolozza sonora, offrendo un'ampia gamma di suoni espressivi, con timbri complessi, ed è possibile combinare i generatori di suoni FM-X e AWM2.

## ■ Elaborazione estesa degli effetti

MONTAGE comprende un'ampia varietà di effetti musicali professionali e moderni, tra cui Beat Repeat, Vinyl Break, Bit Crusher e Analog Delay. Questo strumento fornisce inoltre una vasta gamma di opzioni per l'elaborazione dei segnali, tra cui Variation e Reverb separati, un effetto Master complessivo con la compressione multibanda, l'EQ master a cinque bande, effetti Insertion indipendenti e l'EQ a tre bande prima degli effetti Insertion e l'EQ a due bande dopo. Questi effetti Insertion contengono una grande scelta di opzioni per l'elaborazione dei suoni, tra cui un effetto Vocoder speciale.

## ■ Sistema di controllo dei movimenti per nuove possibilità musicali

Il sistema di controllo dei movimenti è una funzione completamente nuova per il controllo variabile dei movimenti (variazioni sonore ritmiche, multidimensionali) in tempo reale. Questa funzione estremamente potente alterna notevolmente e dinamicamente i suoni dello strumento in modi innovativi, mai sentiti prima. Cambia a livello di timbro e ritmo con le battute, fornisce effetti luce colorati di grande impatto e dà libero sfogo alla passione creativa.

Il sistema di controllo dei movimenti ha tre funzioni principali, descritte di seguito.

### 1) Super Knob:

per la creazione di variazioni sonore multidimensionali e il miglioramento di tali variazioni con variazioni di illuminazione colorate, in continuo cambiamento.

### 2) Sequencer di movimenti:

per variazioni sonore in continuo cambiamento.

### 3) Circuito di involuppo:

sincronizza i movimenti con il tempo e il volume dell'ingresso audio e con altre parti.

## ■ Funzione di arpeggio migliorata, espansa e sequenza di movimenti

Il sintetizzatore MONTAGE comprende oltre 10.000 tipi di arpeggio che coprono gli ultimi stili musicali. Oltre a migliorare l'espressività musicale dello strumento, è possibile combinare la funzione di sequenza dei movimenti per creare una variabilità sonora dinamica nel tempo con vari tipi di arpeggio. È possibile memorizzare tutti i contenuti, il tipo di arpeggio, la sequenza di movimenti e altri parametri come il volume della parte, insieme alle scene e assegnarli a otto pulsanti e visualizzare così in modo pratico e netto tali scene in base alle esigenze durante l'esecuzione.

## ■ Funzioni di performance dal vivo estremamente pratiche

MONTAGE è dotato di una funzione Live Set per la visualizzazione facile delle performance durante l'esecuzione sul palco. Dopo avere memorizzato le performance nell'ordine desiderato, è possibile concentrarsi completamente sull'esecuzione, senza preoccuparsi di quali scegliere. MONTAGE comprende inoltre una funzione SSS (Seamless Sound Switching) per passare facilmente da una performance all'altra senza che vengano tagliate le note.

## ■ Interfaccia utente avanzata

Diversamente dai predecessori, il sintetizzatore MONTAGE è stato progettato senza "modalità". Di conseguenza è estremamente facile comprendere la struttura e il flusso dello strumento e il pratico pannello a sfioramento è facile da utilizzare. È possibile usare il pannello a sfioramento in modo creativo ed efficace per le operazioni intuitive e, se si desidera, gli interruttori per un controllo più sicuro. Questi interruttori si illuminano in tre modo diversi a indicarne immediatamente lo stato corrente.

## ■ Tastiera reattiva ed espressiva

Il modello MONTAGE6 dispone di una tastiera a 61 tasti, il modello MONTAGE7 dispone di 76 tasti con tastiera FSX ad alta qualità e il modello MONTAGE8 dispone di 88 tasti con tastiera BH (Balanced Hammer) di alta qualità. Sono tutti dotati della funzione di risposta al tocco (sia initial touch che aftertouch). Tali funzioni consentono di modificare il suono in modo espressivo in molti modi: initial touch tramite la forza esercitata sui tasti e aftertouch tramite la forza del mantenimento della pressione sui tasti.

## ■ Connettività di sistema completa

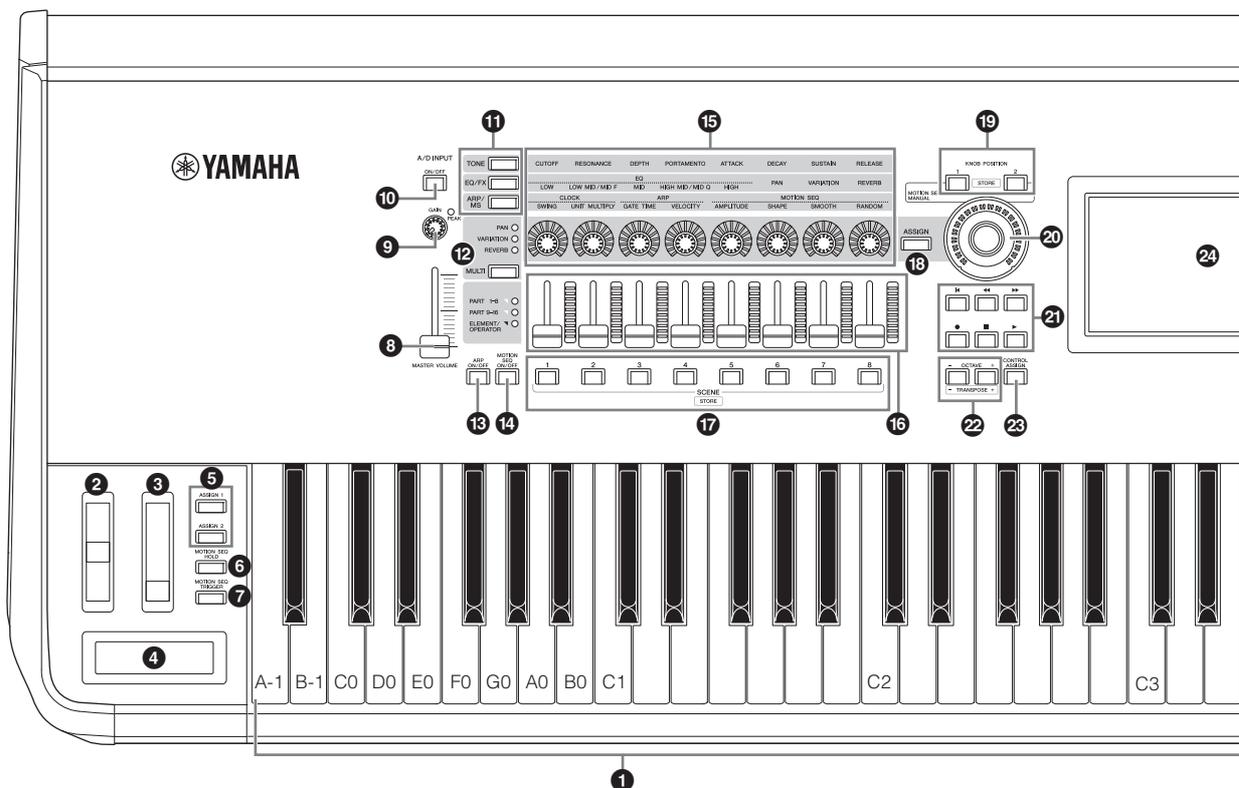
Il sintetizzatore MONTAGE è dotato di un'interfaccia audio USB con 6 canali di ingresso/32 canali di uscita integrata per la registrazione di suoni di alta qualità di MONTAGE su un Mac o un PC Windows, senza bisogno di un dispositivo separato. MONTAGE supporta inoltre l'audio a 192 kHz ad alta risoluzione, rendendo la tastiera ideale da portare con sé anche nelle situazioni di registrazione professionali. I collegamenti sono inoltre compatibili con i dispositivi iOS.

# Sommario

Un messaggio dal team di sviluppo del sintetizzatore MONTAGE.....	2
Informazioni sul presente manuale .....	3
Accessori .....	3
Caratteristiche principali .....	4
<b>Controlli e funzioni</b> .....	<b>6</b>
Pannello superiore .....	6
Pannello posteriore .....	11
<b>Installazione</b> .....	<b>14</b>
Alimentazione .....	14
Collegamento di altoparlanti o cuffie.....	14
Accensione del sistema .....	14
Funzione Auto Power Off.....	15
Regolazione dell'uscita del volume master.....	15
Ripristino delle impostazioni di fabbrica iniziali (inizializzazione di tutti i dati).....	15
<b>Operazioni di base e schermate</b> .....	<b>16</b>
<b>Guida rapida - Selezione delle performance</b> .....	<b>18</b>
Selezione di una performance dall'esibizione dal vivo .....	19
Cambio delle performance.....	19
Uso della funzione Category Search.....	20
Riproduzione della frase di ascolto.....	21
<b>Guida rapida - Come suonare la tastiera</b> .....	<b>22</b>
Schermata Performance .....	22
Attivazione/disattivazione di una parte.....	23
Uso della funzione Arpeggio.....	24
Uso della funzione del sequencer di movimenti .....	25
Uso dei controller per modificare il suono .....	26
Uso delle manopole per modificare il suono.....	27
Uso della Super Knob per modificare il suono .....	28
Missaggio .....	28
Uso della funzione Scene .....	29
<b>Guida rapida - Creazione di esibizioni dal vivo personalizzate</b> .....	<b>30</b>
Registrazione di una performance in un'esibizione dal vivo.....	30
Ordinamento delle performance registrate in un'esibizione dal vivo .....	30
<b>Guida rapida - Modifica delle impostazioni</b> .....	<b>32</b>
Modifica delle performance .....	32
Modifica delle parti.....	33
Modifica degli effetti delle parti .....	34
Modalità di assegnazione delle parti a una performance.....	35
Creazione di una performance mediante la combinazione di parti .....	36
<b>Registrazione e riproduzione</b> .....	<b>39</b>
Terminologia.....	39
Registrazione MIDI .....	39
Riproduzione di una song .....	41
Registrazione delle proprie performance come audio.....	41
Riproduzione di un file audio .....	42
<b>Utilizzo come tastiera master</b> .....	<b>43</b>
Impostazione per l'uso come tastiera master - Zona.....	43
<b>Collegamento di un microfono o dispositivo audio</b> .....	<b>44</b>
Come suonare la tastiera insieme all'audio in ingresso dai jack	
A/D INPUT [L/MONO]/[R].....	44
<b>Configurazione delle impostazioni generali del sistema</b> .....	<b>45</b>
Impostazione delle attività automatiche all'accensione.....	45
Impostazione del comportamento della spia del pulsante .....	45
Attivazione/disattivazione di varie funzioni.....	45
Modifica dell'accordatura master .....	46
Modifica della curva di velocità .....	47
<b>Collegamento di strumenti MIDI esterni</b> .....	<b>48</b>
Controllo di MONTAGE da una tastiera o un sintetizzatore MIDI .....	48
Controllo di una tastiera o un sintetizzatore MIDI esterni da MONTAGE.....	48
<b>Integrazione con il computer</b> .....	<b>49</b>
Collegamento a un computer.....	49
Creazione di una song mediante l'uso di un computer .....	51
<b>Salvataggio/caricamento di dati</b> .....	<b>53</b>
Salvataggio delle impostazioni in un dispositivo di memoria flash USB.....	53
Caricamento delle impostazioni da un dispositivo di memoria flash USB.....	53
Precauzioni per l'utilizzo del terminale [USB TO DEVICE].....	54
Utilizzo di unità flash USB .....	54
<b>Elenco delle funzioni Shift</b> .....	<b>55</b>
<b>Messaggi sul display</b> .....	<b>56</b>
<b>Risoluzione dei problemi</b> .....	<b>58</b>
<b>Specifiche</b> .....	<b>63</b>
<b>Indice</b> .....	<b>64</b>

# Controlli e funzioni

## Pannello superiore



### 1 Tastiera

Il modello MONTAGE6 dispone di una tastiera a 61 tasti, il modello MONTAGE7 ha 76 tasti e il modello MONTAGE8 ha 88 tasti, tutti dotati della funzione di risposta al tocco (sia initial touch che aftertouch). Grazie alla funzione initial touch, la forza con cui vengono suonate le note influenza il suono in vari modi, a seconda della performance selezionata. Aftertouch, invece, consente di alterare il suono in base al livello di pressione applicata a una nota dopo che la si è suonata. Inoltre per ciascuna parte è possibile assegnare una serie di funzioni all'aftertouch.

### 2 Rotella pitch bend

Controlla l'effetto del pitch bend. È possibile assegnare anche altre funzioni a questo controller.

### 3 Rotella di modulazione

Controlla l'effetto di modulazione. È possibile assegnare anche altre funzioni a questo controller.

### 4 Ribbon Controller

Questo controller è sensibile al tocco. Controllarlo facendo scorrere leggermente il dito in senso orizzontale sulla sua superficie. È possibile assegnare varie funzioni a questo controller in base alle esigenze.

### 5 Pulsanti [ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] (interruttori assegnabili 1 e 2)

Per visualizzare l'elemento o l'operatore specifico della performance selezionata, premere ciascuno di questi pulsanti durante la performance su tastiera. È possibile assegnare anche altre funzioni a questi interruttori. Quando uno di questi effetti viene attivato, il pulsante corrispondente si accende e viceversa.

### 6 Pulsante [MOTION SEQ HOLD] (mantenimento sequencer di movimenti)

Premere questo pulsante mentre è in esecuzione il sequencer di movimenti per mantenere o lasciare invariato il suono nel punto esatto nella sequenza in cui è stato premuto il pulsante. Il pulsante si accende quando viene attivato l'effetto di mantenimento.

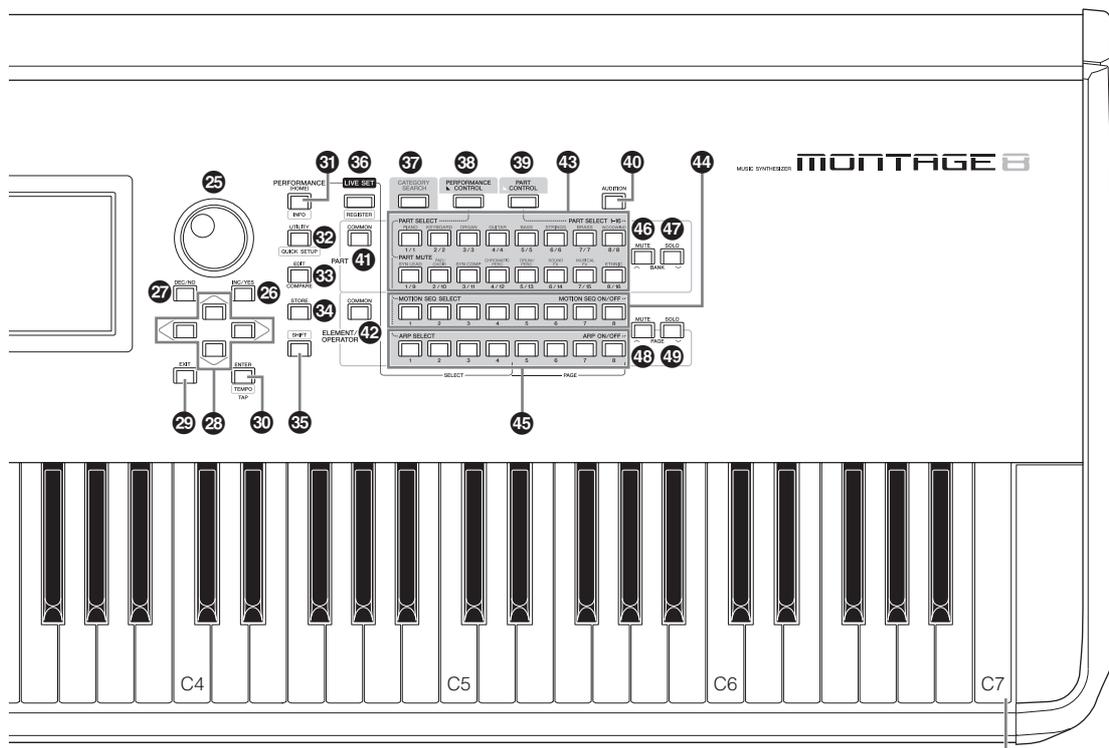
### 7 Pulsante [MOTION SEQ TRIGGER] (trigger sequencer di movimenti)

Quando si preme questo pulsante, la sequenza di movimenti viene avviata di nuovo dall'inizio. Il pulsante si accende completamente quando viene premuto.

### 8 Slider [MASTER VOLUME] (pagina 15)

Per controllare il livello di uscita dei jack OUTPUT (BILANCIATO) [L/MONO]/[R] e del jack [PHONES], spostare lo slider verso l'alto o verso il basso.

Nella figura è illustrato il sintetizzatore MONTAGE8, ma le informazioni valgono per tutti i modelli.



**9 Manopola A/D INPUT [GAIN] (pagina 44)**

Consente di regolare il guadagno di input dei segnali audio nei jack A/D INPUT [L/MONO]/[R]. Ruotare la manopola in senso orario per aumentare il livello di guadagno. Rileva il livello di picco e illumina il LED PEAK di colore rosso quando il livello sta per saturare. Regolare la manopola in modo che il LED PEAK corrispondente lampeggi solo raramente quando il segnale di input raggiunge il livello massimo.

**NOTA**

È possibile che sia necessario modificare l'impostazione a seconda del livello di ingresso dell'apparecchio esterno collegato ai jack A/D INPUT [L/MONO]/[R] nell'ordine seguente: [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → [A/D Input]. Se il livello di uscita delle apparecchiature collegate (ad esempio, microfono, chitarra o basso) è basso, impostare il parametro su "Mic". Se il livello di uscita delle apparecchiature collegate (ad esempio, sintetizzatore o lettore CD) è alto, impostare il parametro su "Line".

**10 Pulsante A/D INPUT [ON/OFF] (pagina 44)**

Determina se lo strumento accetta l'input del segnale audio dal jack A/D INPUT [L/MONO]/[R]. Il pulsante si accende o si spegne quando l'ingresso A/D è, rispettivamente, attivato o disattivato.

**11 Pulsante funzione della manopola [TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS]**

Utilizzare questo pulsante per selezionare le funzioni da assegnare alle manopole 1 - 8. Accanto ai parametri attualmente attivi si accende il pulsante.

È possibile applicare le funzioni da controllare comunemente per tutte le parti con il pulsante PART [COMMON] o da controllare solo per la parte selezionata con i pulsanti numerici A [1] - [16]. Si accende il pulsante selezionato.

**12 Pulsante [MULTI] (controllo multiparte)**

Utilizzare questo pulsante per selezionare le funzioni assegnate alle manopole 1 - 8. Premere ripetutamente il pulsante per attivare le funzioni nell'ordine seguente: PAN → VARIATION → REVERB. Accanto ai parametri attualmente attivi si accende la spia. Tutte le manopole corrispondono alle parti 1 - 8 o 9 - 16 (a seconda della parte attualmente selezionata).

**13 Pulsante [ARP ON/OFF] (attivazione/disattivazione arpeggio)**

Premere questo pulsante per attivare o disattivare la riproduzione dell'arpeggio. Tuttavia, se l'interruttore dell'arpeggio della parte selezionata è impostato su "off", l'utilizzo di questo pulsante non produce alcun effetto. Il pulsante si accende o si spegne quando l'arpeggio è, rispettivamente, attivato o disattivato.

**14 Pulsante [MOTION SEQ ON/OFF] (attivazione/disattivazione sequencer di movimenti)**

Determina se il sequencer di movimenti è attivo o meno. Tuttavia, se l'interruttore del sequencer di movimenti della parte o della corsia selezionata è impostato su "off", l'utilizzo di questo pulsante non produce alcun effetto. Il pulsante si illumina quando il sequencer di movimenti è attivo.

### 15 Manopole 1 - 8

Queste otto manopole estremamente versatili consentono di regolare vari parametri importanti, ad esempio la parte, il tempo di arpeggio e il sequencer di movimenti correnti. Se si preme il pulsante funzione della manopola [TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS], il pulsante [MULTI] per il controllo multiparte o il pulsante [ASSIGN] per l'assegnazione nell'angolo superiore sinistro, si modificano le funzioni assegnate alle manopole.

### 16 Control Slider 1 - 8

Questi slider consentono di controllare il bilanciamento del volume del suono, permettendo di regolare i singoli livelli delle 16 parti (1 - 8/9 - 16), gli otto elementi per le parti normali (AWM2), gli otto operatori FM per una parte normale (FM-X) e otto tasti della parte di batteria, in modi diversi secondo le condizioni dei vari pulsanti.

	Quando il pulsante PART [COMMON] è attivato	Quando i pulsanti numerici A [1] - [8] sono attivati	Quando i pulsanti numerici A [9] - [16] sono attivati
[PERFORMANCE CONTROL]	Livelli delle parti 1 - 8	Livelli di elementi/tasti/operatori 1 - 8 di una parte selezionata	
[PART CONTROL]	Livelli delle parti 1 - 8		Livelli delle parti 9 - 16

#### NOTA

- Se tutti i Control Slider sono impostati sul minimo, è possibile che lo strumento non produca alcun suono, nemmeno quando viene suonata la tastiera o una song. In questo caso impostare tutti gli slider su un livello appropriato.
- Lo slider [MASTER VOLUME] controlla il livello di uscita audio complessivo dello strumento. I Control Slider, invece, verificano il livello di ciascun elemento/tasto operatore delle parti e il volume di ciascuna parte della performance come parametro. Di conseguenza i valori impostati tramite i Control Slider possono essere memorizzati come dati delle performance.

### 17 Pulsanti SCENE [1] - [8]

È possibile assegnare diverse "istantanee" di importanti parametri correlati alla parte, quali lo stato di esclusione dell'audio della traccia e l'impostazione di missaggio di base, ai pulsanti SCENE [1] - [8] come scene di parti. Quando i parametri correlati alla scena vengono modificati e si preme uno dei pulsanti SCENE [1] - [8] mentre si tiene premuto il pulsante [SHIFT], la modifica viene memorizzata per il pulsante [SCENE] attualmente selezionato. Per ripristinare le informazioni memorizzate, premere il pulsante selezionato. Il pulsante attualmente selezionato si accende completamente, il pulsante con le informazioni memorizzate si attenua e il pulsante senza informazioni memorizzate si spegne.

### 18 Pulsante [ASSIGN]

Alterna le funzioni assegnate alle manopole come Assign 1 - 8. Utilizzare il pulsante PART [COMMON] e i pulsanti numerici A [1] - [16] per definire se le funzioni valgono comunemente per tutte le parti o solo per una parte selezionata. Quando l'effetto viene attivato, si accende il pulsante corrispondente.

### 19 Pulsanti KNOB POSITION [1] e [2]

Memorizza i valori dei parametri di Assign 1 - 8. È possibile passare istantaneamente da un pulsante all'altro.

### 20 Super Knob

Controlla simultaneamente i parametri (Assign 1 - 8) assegnati alle otto manopole.

#### NOTA

È inoltre possibile controllare la Super Knob con il foot controller (FC7). Per ulteriori informazioni, vedere pagina 28.

### 21 Pulsante SEQ TRANSPORT

Questi pulsanti controllano la registrazione e la riproduzione dei dati della sequenza della song.

#### Pulsante [◀] (inizio)

Riporta istantaneamente all'inizio della song corrente (cioè alla prima battuta della prima misura).

#### Pulsante [◀◀] (indietro)

Premere brevemente per spostarsi indietro di una misura alla volta.

#### Pulsante [▶▶] (avanti)

Premere brevemente per spostarsi avanti di una misura alla volta.

#### Pulsante [●] (registrazione)

Premere questo pulsante per visualizzare la schermata Record Setup. Il pulsante lampeggia. Premere il pulsante [▶] (riproduzione) per avviare la registrazione. Si accende il pulsante [●] (registrazione).

#### Pulsante [■] (interruzione)

Premere questo pulsante per interrompere la registrazione o la riproduzione. Utilizzare inoltre questo pulsante per interrompere la riproduzione dell'arpeggio, anche quando la riproduzione è impostata per continuare anche dopo che la nota viene rilasciata (l'interruttore Arpeggio Hold è impostato su ON).

#### Pulsante [▶] (riproduzione)

Premere per avviare la riproduzione o la registrazione di una song. Durante la registrazione e il playback, il pulsante lampeggia al tempo corrente.

### 22 Pulsante OCTAVE [-] e [+]

Utilizzare questi pulsanti per modificare l'intervallo di ottava della tastiera. Questi pulsanti funzionano inoltre come pulsanti Transpose [-] e [+]. Per abbassare o alzare il pitch della nota di semitoni, tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere il pulsante [-]/[+] corrispondente. Per ripristinare l'impostazione normale dell'ottava, premere simultaneamente entrambi i pulsanti. I pulsanti si illuminano o lampeggiano in modi diversi a seconda dell'impostazione dell'ottava. Per ulteriori informazioni, consultare il Manuale di riferimento in formato PDF.

### 23 Pulsante [CONTROL ASSIGN]

Mentre il parametro assegnabile ai controller è selezionato sul display, premere questo pulsante e utilizzare il controller desiderato per l'assegnazione. Viene visualizzata la schermata per l'impostazione del controller.

### 24 Display LCD a sfioramento

Il display LCD mostra i parametri e i valori relativi all'operazione attualmente selezionata. Per utilizzarlo, toccare il display.

### 25 Data dial

Consente di modificare il parametro attualmente selezionato. Per aumentare il valore, ruotare il dial a destra (in senso orario). Per diminuirlo, ruotarlo a sinistra (in senso antiorario). Per agire su un parametro con un ampio intervallo di valori, è possibile ruotare il dial velocemente in modo da scorrere più rapidamente i valori disponibili.

### 26 Pulsante [INC/YES]

Consente di aumentare il valore del parametro attualmente selezionato (INC: incremento). È inoltre possibile utilizzare questo pulsante per eseguire un job o un'operazione di memorizzazione.

Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e contemporaneamente premere il pulsante [INC/YES] per aumentare rapidamente il valore del parametro di 10 unità alla volta.

### 27 Pulsante [DEC/NO]

Consente di diminuire il valore del parametro attualmente selezionato (DEC: decremento). È inoltre possibile utilizzare questo pulsante per annullare un job o un'operazione di memorizzazione.

Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e contemporaneamente premere il pulsante [DEC/NO] per diminuire rapidamente il valore del parametro di 10 unità alla volta.

### 28 Pulsanti cursore

I pulsanti cursore consentono di spostare il "cursore" nel punto desiderato sul display e di evidenziare e selezionare i vari parametri.

### 29 Pulsante [EXIT]

L'organizzazione dei menu e delle schermate di MONTAGE si basa su una struttura gerarchica. Premere questo pulsante per uscire dalla schermata corrente e tornare al livello precedente nella gerarchia.

### 30 Pulsante [ENTER]

Utilizzare questo pulsante per visualizzare la schermata del menu selezionato o per eseguire un job o un'operazione di memorizzazione.

Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e contemporaneamente premere il pulsante [ENTER] per visualizzare la schermata per l'impostazione del tempo.

### 31 Pulsante [PERFORMANCE]

Utilizzare questo pulsante per visualizzare di nuovo la schermata Performance. Il pulsante si accende completamente quando viene visualizzata la schermata Performance. Il pulsante si attenua quando viene visualizzata la schermata Utility.

Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e contemporaneamente premere il pulsante [PERFORMANCE] per visualizzare la schermata Overview.

### 32 Pulsante [UTILITY]

Utilizzare questo pulsante per visualizzare la schermata Utility per definire le impostazioni complessive del sistema. Il pulsante si accende completamente quando viene visualizzata la schermata Utility e si attenua quando vengono visualizzate altre schermate.

Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e contemporaneamente premere il pulsante [UTILITY] per visualizzare la schermata Quick Setup.

### 33 Pulsante [EDIT]

Utilizzare questo pulsante per visualizzare la schermata per modificare le performance (pagina 18) e le esibizioni dal vivo (pagina 30). Inoltre, se si preme questo pulsante mentre si modificano i parametri delle performance, si passa dall'audio appena modificato a quello originale, in condizione non modificata, in modo da ascoltare come le modifiche apportate influenzino il suono (funzione Compare). Il pulsante si accende quando viene visualizzata la schermata per la modifica e lampeggia quando è attiva la funzione Compare.

### 34 Pulsante [STORE]

Utilizzare questo pulsante per visualizzare la schermata Store. Il pulsante si accende completamente quando viene visualizzata la schermata Store e si attenua quando vengono visualizzate altre schermate.

### 35 Pulsante [SHIFT]

Se premuto contemporaneamente a un altro pulsante, consente di eseguire vari comandi. Per ulteriori informazioni, fare riferimento alla sezione "Elenco delle funzioni Shift" (pagina 55).

### 36 Pulsante [LIVE SET]

Utilizzare questo pulsante per memorizzare le performance preferite e più usate in un'unica posizione di facile accesso, con la possibilità di visualizzarle.

Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e contemporaneamente premere il pulsante [LIVE SET] per visualizzare la schermata Live Set per memorizzare la performance attualmente selezionata nell'esibizione dal vivo. Questo è un altro modo utile in cui è possibile passare rapidamente tra le varie performance necessarie nelle situazioni delle performance dal vivo.

Il pulsante si accende completamente quando viene visualizzata la schermata Live Set. Se la schermata Live Set non è visualizzata, il pulsante si attenua quando è attiva la funzione Live Set e si spegne quando la funzione NON è attiva.

### 37 Pulsante [CATEGORY SEARCH]

Utilizzare questo pulsante per accedere alla funzione Category Search (pagina 20).

Premere il pulsante mentre è visualizzata la schermata Performance per visualizzare la schermata Category Search della performance per selezionare l'intera performance. Quando il cursore è posizionato in corrispondenza del nome della parte nella schermata Performance, tenere premuto il pulsante [SHIFT] e contemporaneamente premere il pulsante [CATEGORY SEARCH] per visualizzare la schermata Category Search della parte, in cui è possibile selezionare un tipo di audio per la parte attualmente selezionata. Il pulsante si accende completamente quando viene visualizzata la schermata Category Search. Se la schermata Category Search non è visualizzata, il pulsante si attenua quando è attiva la funzione Category Search e si spegne quando la funzione NON è attiva.

### 38 Pulsante [PERFORMANCE CONTROL]

Utilizzare questo pulsante con i pulsanti numerici A [1] - [16], i pulsanti numerici B [1] - [8] e i pulsanti numerici C [1] - [8], il pulsante PART [MUTE] e il pulsante PART [SOLO] per controllare le performance. Quando questo pulsante è attivato, è possibile utilizzare le funzioni seguenti. Il pulsante si accende completamente quando è attivato e si attenua quando è disattivato.

Pulsanti numerici	Pulsante PART [MUTE] attivato	Pulsante PART [SOLO] attivato
Pulsanti numerici A [1] - [8] (fila superiore)	Selezione parte (1 - 8)	Assolo parte (1 - 8)
Pulsanti numerici A [9] - [16] (fila inferiore)	Esclusione audio parte (1 - 8)	Assolo parte (1 - 8)
Pulsanti numerici B [1] - [8]	Tipi di interruttore sequenza di movimenti (1 - 8)	
Pulsanti numerici C [1] - [8]	Tipi di interruttore arpeggio (1 - 8)	

### 39 Pulsante [PART CONTROL]

Utilizzare questo pulsante con i pulsanti numerici A [1] - [16], i pulsanti numerici B [1] - [8] e i pulsanti numerici C [1] - [8], il pulsante PART [MUTE] e il pulsante PART [SOLO] per controllare le parti. Quando questo pulsante è attivato, è possibile utilizzare le funzioni seguenti. Il pulsante si accende completamente quando è attivato e si attenua quando è disattivato.

Pulsanti numerici	I pulsanti PART [MUTE] e PART [SOLO] sono disattivati	Pulsante PART [MUTE] attivato	Pulsante PART [SOLO] attivato
Pulsanti numerici A [1] - [8] (fila superiore)	Selezione parte (1 - 8)	Esclusione audio parte (1 - 8)	Selezione parte (1 - 8)
Pulsanti numerici A [9] - [16] (fila inferiore)	Selezione parte (9 - 16)	Esclusione audio parte (9 - 16)	Assolo parte (9 - 16)
Pulsanti numerici B [1] - [8]	Attivazione/disattivazione sequencer di movimenti per ciascuna parte (1 - 8/9 - 16)		
Pulsanti numerici C [1] - [8]	Attivazione/disattivazione arpeggio per ciascuna parte (1 - 8/9 - 16)		

#### 40 Pulsante [AUDITION]

Utilizzare questo pulsante (nelle schermate Performance, Live Set o Category Search) per riprodurre o interrompere una frase campione che offre una dimostrazione del suono della performance selezionata. Questa frase campione della performance è denominata "frase di ascolto". Il pulsante si accende completamente quando è attivato e si attenua quando la funzione di ascolto è attiva, ad esempio nella schermata Category Search.

#### 41 Pulsante PART [COMMON]

Se si attiva questo pulsante, è possibile modificare i parametri comunemente applicati a tutte le parti. Il pulsante si accende completamente quando è attivato e si attenua quando è disattivato.

#### 42 Pulsante ELEMENT/OPERATOR [COMMON]

Se si attiva questo pulsante, è possibile modificare i parametri comunemente applicati a tutti gli elementi/tasti/operatori. Il pulsante si accende completamente quando è attivato e si attenua quando è disattivato.

#### 43 Pulsanti numerici A [1] - [16]

Utilizzare questi pulsanti per selezionare le parti nelle schermate Performance ed Edit.

I pulsanti consentono inoltre di selezionare una categoria principale nella schermata Category Search. Nella schermata Live Set, i pulsanti numerici A [1] - [4] permettono di selezionare le performance nella prima fila, mentre i pulsanti numerici A [9] - [12] possono essere utilizzati per selezionare le performance nella seconda fila. I pulsanti numerici A [5] - [8] consentono di selezionare le pagine Live Set 1 - 4, mentre i pulsanti numerici A [13] - [16] possono essere usati per selezionare le pagine Live Set 5 - 8.

Secondo ciascuna delle schermate, il pulsante si accende completamente quando è selezionato, si attenua quando è selezionabile e si spegne quando non è selezionabile. Solo nel caso della selezione delle pagine nella schermata Live Set, questo pulsante può essere utilizzato anche se la spia è spenta.

#### 44 Pulsanti numerici B [1] - [8]

Utilizzare questi pulsanti per selezionare i tipi di sequencer di movimenti nella schermata Performance e per attivare o disattivare il sequencer di movimenti per ciascuna parte. I pulsanti possono essere utilizzati per selezionare gli elementi/tasti/operatori nella schermata Edit. I pulsanti consentono inoltre di selezionare sottocategorie nella schermata Category Search. Nella schermata Live Set, i pulsanti numerici B [1] - [4] permettono di selezionare le performance nella terza fila, mentre i pulsanti numerici B [5] - [8] possono essere utilizzati per selezionare le pagine Live Set 9 - 12.

Secondo ciascuna delle schermate, il pulsante si accende completamente quando è selezionato, si attenua quando è selezionabile e si spegne quando non è selezionabile.

Solo nel caso della selezione delle pagine nella schermata Live Set, questo pulsante può essere utilizzato anche se la spia è spenta.

#### 45 Pulsanti numerici C [1] - [8]

Utilizzare questi pulsanti per selezionare i tipi di arpeggio nella schermata Performance e per attivare o disattivare l'arpeggio per ciascuna parte.

I pulsanti possono essere utilizzati per escludere l'audio di elementi/tasti/operatori nella schermata Edit. I pulsanti consentono inoltre di selezionare performance nella schermata Category Search. Nella schermata Live Set, i pulsanti numerici C [1] - [4] permettono di selezionare le performance nella quarta fila, mentre i pulsanti numerici C [5] - [8] possono essere utilizzati per selezionare le pagine Live Set 13 - 16.

Secondo ciascuna delle schermate, il pulsante si accende completamente quando è selezionato, si attenua quando è selezionabile e si spegne quando non è selezionabile. Solo nel caso della selezione delle pagine nella schermata Live Set, questo pulsante può essere utilizzato anche se la spia è spenta.

#### 46 Pulsante PART [MUTE]

Se si attiva questo pulsante, i pulsanti numerici A [1] - [16] consentono di attivare o disattivare l'esclusione audio dei controlli. Il pulsante si accende completamente quando è attivato e si attenua quando è disattivato. Il pulsante può inoltre essere utilizzato per alternare i banchi di esibizioni dal vivo nella schermata Live Set.

#### 47 Pulsante PART [SOLO]

Se si attiva questo pulsante, i pulsanti numerici A [1] - [16] consentono di attivare o disattivare la funzione di assolo dei controlli per le parti. Il pulsante si accende completamente quando è attivato e si attenua quando è disattivato. Il pulsante può inoltre essere utilizzato per alternare i banchi di esibizioni dal vivo nella schermata Live Set.

#### 48 Pulsante ELEMENT/OPERATOR [MUTE]

Se si attiva questo pulsante, i pulsanti numerici B [1] - [8] consentono di selezionare gli elementi/tasti/operatori 1 - 8, mentre i pulsanti numerici C [1] - [8] possono essere utilizzati per attivare o disattivare l'audio dei controlli per gli elementi/tasti/operatori 1 - 8. Il pulsante si attenua quando la funzione di esclusione audio è attivata e si accende completamente quando è disattivata. Per le operazioni diverse dalla modifica delle parti, il pulsante è disattivato. Il pulsante può inoltre essere utilizzato per alternare i banchi di esibizioni dal vivo nella schermata Live Set.

#### 49 Pulsante ELEMENT/OPERATOR [SOLO]

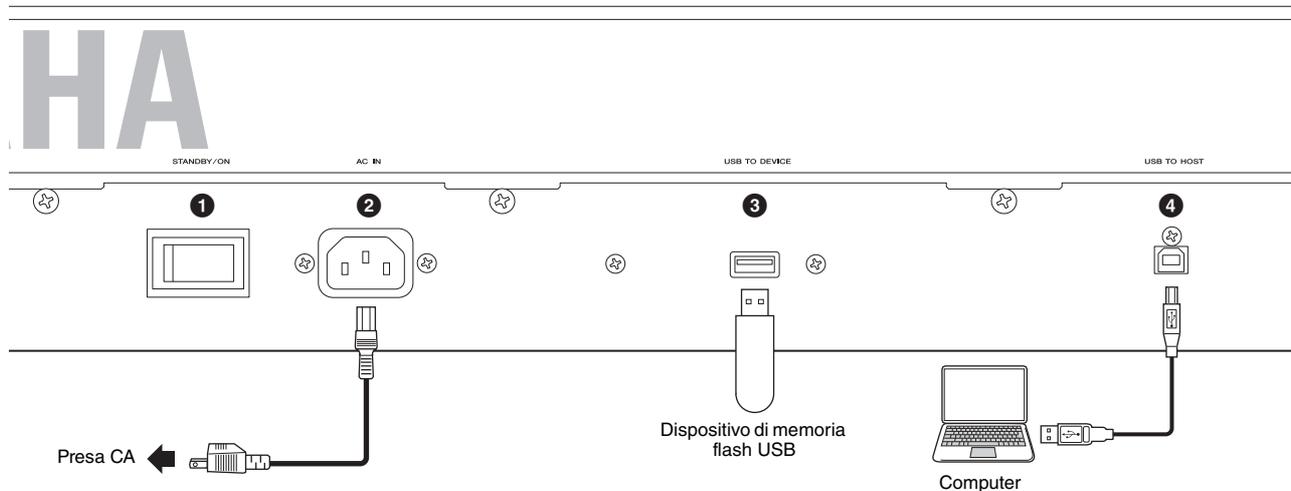
Se si attiva questo pulsante, i pulsanti numerici B [1] - [8] (o i pulsanti numerici C [1] - [8]) consentono di attivare o disattivare la funzione di assolo dei controlli per gli elementi 1 - 8. Il pulsante si accende completamente quando la funzione di assolo è attivata e si attenua quando è disattivata. In altre situazioni, a eccezione delle operazioni di modifica delle parti, il pulsante è disattivato. Il pulsante può inoltre essere utilizzato per alternare i banchi di esibizioni dal vivo nella schermata Live Set.

Pulsanti numerici	Pulsante ELEMENT/OPERATOR [MUTE] attivato	Pulsante ELEMENT/OPERATOR [SOLO] attivato
Pulsanti numerici B [1] - [8]	Selezione elemento (1 - 8)	Assolo elemento (1 - 8)
Pulsanti numerici C [1] - [8]	Esclusione audio elemento (1 - 8)	Assolo elemento (1 - 8)

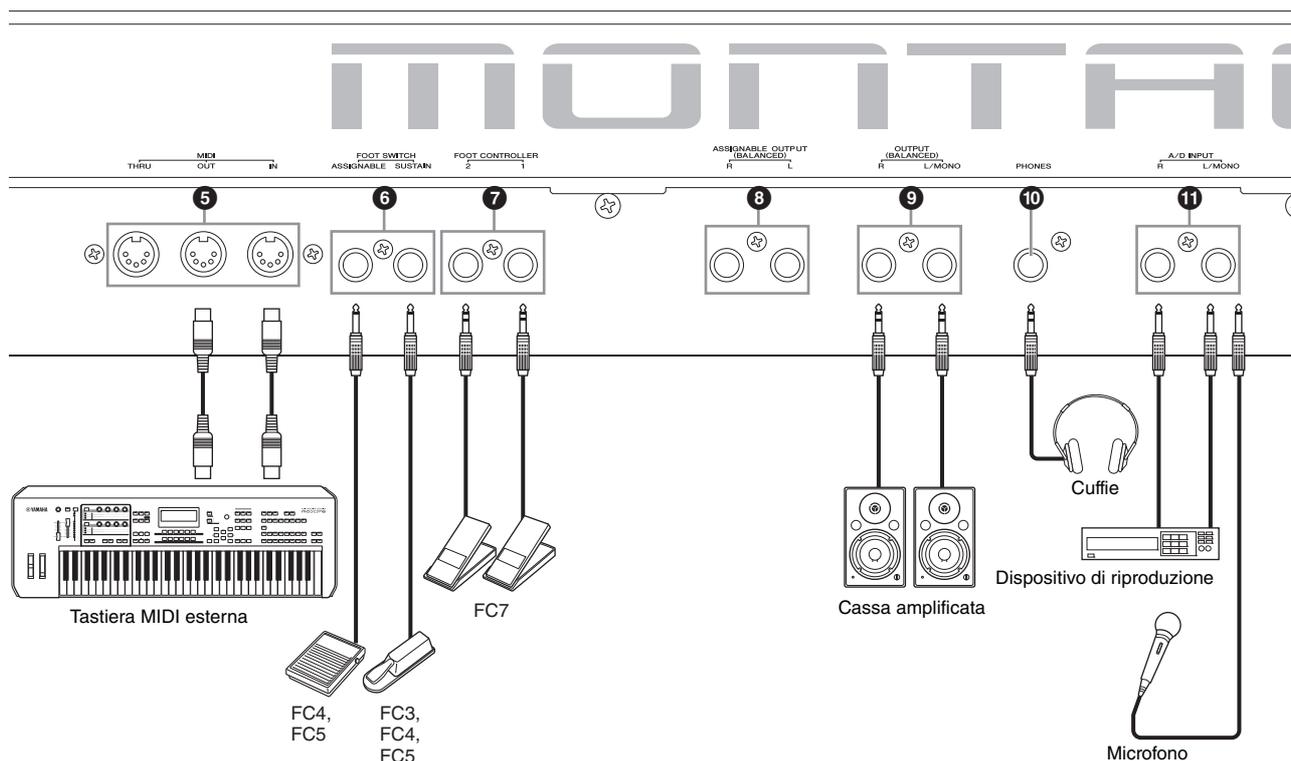
# Pannello posteriore

## ■ Lato sinistro del pannello posteriore

Nella figura è illustrato il sintetizzatore MONTAGE8, ma le informazioni valgono per tutti i modelli.



## ■ Lato destro del pannello posteriore



### Elenco dei jack (allineamento dei pin)

Jack di ingresso e uscita	Polarità	Bilanciato/Non bilanciato	Configurazioni
<b>8</b> ASSIGNABLE OUTPUT (BILANCIATO) [L], [R]* <b>9</b> OUTPUT (BILANCIATO) [L/MONO], [R]*	Punta: caldo (+) Anello: freddo (-) Manicotto: messa a terra	Bilanciato	Connettore per cuffie TRS 
<b>10</b> [PHONES]	Punta: L Anello: R Manicotto: messa a terra	—	Connettore per cuffie TS 
<b>11</b> A/D INPUT [L/MONO], [R]	Punta: segnale Manicotto: messa a terra	Non bilanciato	Connettore per cuffie TS 

\* Questi jack sono inoltre compatibili con i connettori per cuffie TS. Quando vengono utilizzati, il collegamento non è bilanciato.

## ■ Lato sinistro del pannello posteriore

### ❶ Interruttore [STANDBY/ON]

Premere per accendere il sintetizzatore o metterlo in standby.

### ❷ [AC IN] (presa del cavo di alimentazione CA)

Utilizzare il cavo di alimentazione CA fornito con questo strumento.

### ❸ Terminale [USB TO DEVICE]

Consente di collegare questo strumento a un dispositivo di memoria flash USB. In questo modo è possibile salvare i dati creati sullo strumento su un dispositivo di memoria flash USB esterno e caricare i dati dal dispositivo di memoria flash USB sullo strumento. È possibile eseguire operazioni di salvataggio/caricamento: [UTILITY] → [Contents] → [Store/Save] o [Load].

#### NOTA

- Questo strumento riconosce solo i dispositivi di memoria flash USB. Non è possibile utilizzare altri dispositivi USB (ad esempio, unità disco rigido, unità CD-ROM e hub USB).
- Lo strumento supporta lo standard USB da 1.1 a 3.0. Tuttavia si tenga presente che la velocità di trasferimento varia a seconda del tipo di dati e della condizione di questo strumento.

### ❹ Terminale [USB TO HOST]

Consente di collegare questo strumento a un computer tramite un cavo USB e di trasferire i dati MIDI e audio tra i dispositivi. A differenza del protocollo MIDI, l'USB può gestire più porte mediante un unico cavo (pagina 50). Per ulteriori informazioni su come MONTAGE gestisce le porte, vedere pagina 50.

#### NOTA

La capacità di invio di dati audio per lo strumento è 32 canali al massimo (16 canali stereo) a una frequenza di campionamento di 44,1 KHz oppure 8 canali al massimo (4 canali stereo) a una frequenza di campionamento compresa tra 44,1 KHz e 192 KHz. La capacità di ricezione di dati audio è 6 canali al massimo (3 canali stereo).

## ■ Lato destro del pannello posteriore

### ❺ Terminale MIDI [IN], [OUT], [THRU]

MIDI [IN] consente di ricevere i dati di controllo o di performance da un altro dispositivo MIDI, come un sequencer esterno, al fine di controllare lo strumento dal dispositivo MIDI collegato.

MIDI [OUT] serve per trasmettere tutti i dati di controllo, performance e riproduzione da questo strumento a un altro dispositivo MIDI come un sequencer esterno.

Il terminale MIDI [THRU] si limita a ritrasmettere qualsiasi dato MIDI ricevuto dalla porta MIDI [IN] ai dispositivi collegati, consentendo un comodo concatenamento di strumenti MIDI.

### ❻ Jack FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN]

Consentono di collegare un footswitch FC3/FC4/FC5 facoltativo al jack [SUSTAIN] e un footswitch FC4/FC5 al jack [ASSIGNABLE]. Se sono collegati al jack [SUSTAIN], i footswitch controllano il sustain. Se sono collegati ad [ASSIGNABLE], possono controllare una delle varie funzioni assegnabili.

#### NOTA

- Il termine "FC3" nel presente Manuale di istruzioni fa riferimento collettivamente a FC3 e ad altri footswitch compatibili con FC3, ad esempio FC3A.
- Il termine "FC4" nel presente Manuale di istruzioni fa riferimento collettivamente a FC4 e ad altri footswitch compatibili con FC4, ad esempio FC4A.

### ❼ Jack FOOT CONTROLLER [1]/[2]

Serve per collegare un foot controller opzionale (FC7 e così via). Questo jack consente di controllare continuamente una delle diverse funzioni assegnabili per la modifica delle parti, ad esempio il volume, il tono, il pitch o altri aspetti del suono (vedere il Manuale di riferimento in formato PDF).

### ❽ Jack ASSIGNABLE OUTPUT (BILANCIATO) [L] e [R] (uscita bilanciata TRS)

I segnali audio del livello di linea vengono emessi da questo strumento tramite queste uscite bilanciate TRS. Queste uscite sono indipendenti dall'uscita principale (nei jack OUTPUT [L/MONO]/[R] riportati di seguito) e possono essere assegnate liberamente a uno dei tasti delle parti di batteria o alle parti. Ciò consente di inviare parti o suoni specifici per l'elaborazione con l'unità di effetti esterna desiderata. Di seguito sono riportate le parti che possono essere assegnate a questi jack.

- Tasto della parte di batteria a cui sono assegnati la batteria o lo strumento a percussione
- Metronomo (clic)
- Qualsiasi parte di una performance\*

\* Include la parte dell'ingresso audio

Per ulteriori informazioni, consultare il Manuale di riferimento in formato PDF.

### ❾ Jack OUTPUT (BILANCIATO) [L/MONO] e [R] (uscita bilanciata TRS)

Attraverso queste uscite bilanciate TRS vengono emessi i segnali audio del livello di linea. Per l'uscita monofonia usare solo il jack [L/MONO].

### ❿ Jack [PHONES] (cuffie)

Si tratta di una presa per cuffie stereo standard per il collegamento delle cuffie stereo. Questo jack emette segnali audio identici a quelli dei jack OUTPUT [L/MONO] e [R].

### ⓫ Jack A/D INPUT [L/MONO]/[R]

Questi jack per cuffie (connettore per cuffie mono da 1/4") consentono l'immissione di segnali audio esterni. A questi jack è possibile collegare vari dispositivi, come microfoni, lettori CD o sintetizzatori, e il loro segnale di ingresso audio può essere usato come parte audio.

È inoltre possibile utilizzare la funzione speciale Vocoder. A questo scopo collegare un microfono al jack [L/MONO] e immettere la voce tramite il microfono.

È inoltre possibile utilizzare le funzioni di circuito di involuppo e ABS (Audio Beat Sync). Il circuito di involuppo consente di rilevare l'involuppo del volume della forma d'onda del segnale di ingresso e modificare dinamicamente i suoni.

**NOTA**

- Una chitarra o un basso con pickup di tipo attivo possono essere collegati direttamente. Tuttavia, quando si utilizzano i pickup di tipo passivo, collegare lo strumento tramite un dispositivo di effetti.
- È possibile controllare Vocoder o il circuito di involuppo da tutte le uscite della parte e non solo dal jack A/D INPUT [L/MONO]/[R].

ABS (Audio Beat Sync) consente di rilevare la battuta dell'ingresso del segnale audio da questi jack e sincronizzare la battuta con il sequencer di movimenti o l'arpeggio.

Utilizzare connettori per cuffie mono da 1/4". Per i segnali stereo (ad esempio, quelli provenienti da dispositivi audio) utilizzare i jack [L/MONO]/[R]. Per i segnali mono (ad esempio, quelli provenienti da un microfono o da una chitarra) utilizzare solo il jack [L/MONO].

Per ulteriori informazioni sulle funzioni del circuito di involuppo e ABS, consultare il Manuale di riferimento in formato PDF.

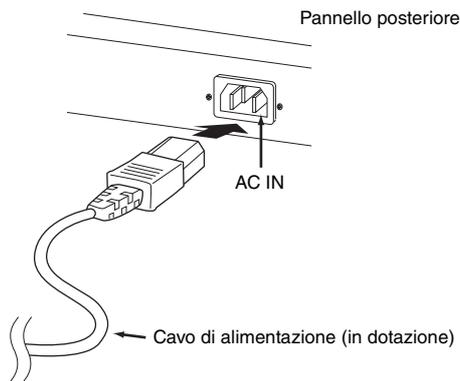
# Installazione

## Alimentazione

Collegare il cavo di alimentazione CA in dotazione nel seguente ordine. Assicurarsi che l'interruttore [STANDBY/ON] sullo strumento sia impostato su Standby.

**1 Collegare il cavo di alimentazione in dotazione alla presa AC IN posta sul pannello posteriore dello strumento.**

**2 Collegare l'altra estremità del cavo di alimentazione a una presa CA.**



### NOTA

Seguire questa procedura in ordine inverso quando si scollega il cavo di alimentazione.



### AVVERTENZA

- Utilizzare soltanto il cavo di alimentazione CA fornito con lo strumento. L'utilizzo di un cavo sostitutivo non adeguato potrebbe provocare surriscaldamento o scosse elettriche.
- Il cavo di alimentazione in dotazione con lo strumento non deve essere utilizzato con altre apparecchiature elettriche. Se non si osserva questa precauzione, l'apparecchiatura potrebbe danneggiarsi o potrebbero verificarsi incendi.
- Assicurarsi che lo strumento sia compatibile con la tensione in uso nel proprio paese.

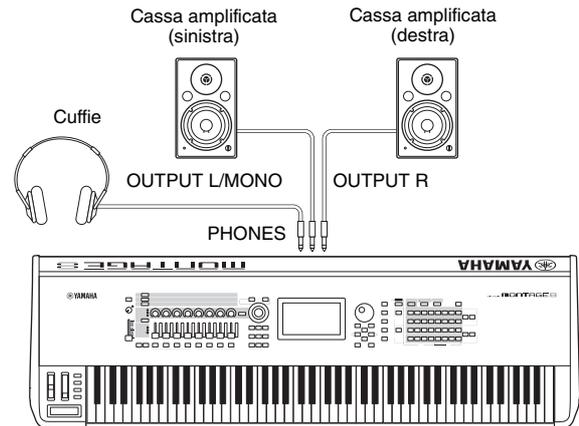


### ATTENZIONE

Lo strumento continua a caricarsi e a consumare una piccola quantità di corrente anche se l'interruttore [STANDBY/ON] è impostato su Standby. Pertanto, se non si intende utilizzarlo per un periodo di tempo prolungato, accertarsi di scollegare il cavo di alimentazione dalla presa a muro.

## Collegamento di altoparlanti o cuffie

Dal momento che lo strumento non dispone di altoparlanti incorporati, è necessario utilizzare dispositivi esterni per monitorare i suoni dello strumento. Collegare cuffie, casse amplificate oppure altre attrezzature di riproduzione come illustrato di seguito. Quando si effettuano i collegamenti, accertarsi che i cavi abbiano valori nominali appropriati.



## Accensione del sistema

Accertarsi che le impostazioni del volume dello strumento e dei dispositivi esterni come le casse amplificate siano al minimo prima di accendere il sintetizzatore. Dopo avere collegato lo strumento alle casse amplificate, accendere tutti i dispositivi nel seguente ordine.

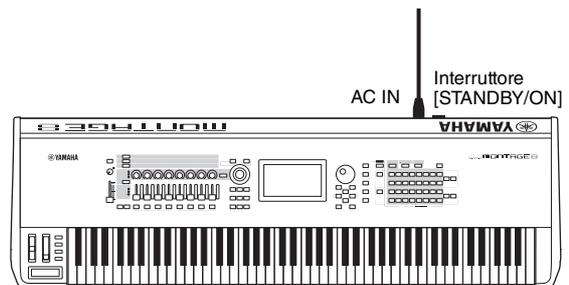
### Ordine di accensione dei dispositivi

Accendere prima lo strumento (il display e i pulsanti si accendono) e quindi le casse amplificate collegate.

### Ordine di spegnimento dei dispositivi

Spegnere prima le casse amplificate collegate e quindi lo strumento (il display e i pulsanti si spengono).

Tenere presente che l'interruttore [STANDBY/ON] è posizionato sul lato destro (se si è posti frontalmente alla tastiera) della presa AC IN sul pannello posteriore dello strumento.



## Funzione Auto Power Off

Per evitare consumi energetici non necessari, lo strumento dispone di una funzione di spegnimento automatico che si attiva quando questo non viene utilizzato per un periodo di tempo specificato.

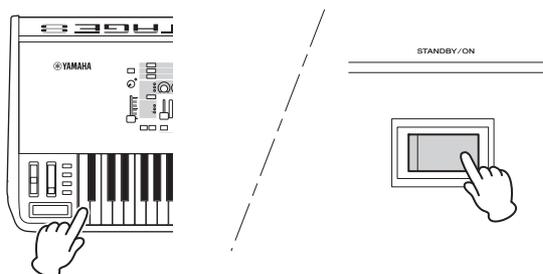
### Impostazione dello spegnimento automatico

È possibile impostare il tempo che deve trascorrere prima dello spegnimento automatico dello strumento.

Istruzioni:	[UTILITY] → [Settings] → [System] → [Auto Power Off]
Impostazione del valore (min.):	off (disattiva la funzione Auto Power Off), 5, 10, 15, 30, 60, 120
Impostazione predefinita (min.):	30

### Disattivazione della funzione Auto Power Off (metodo semplice)

Accendere lo strumento tenendo premuto il tasto più basso della tastiera. Viene brevemente visualizzato il messaggio "Auto power off disabled" a indicare che la funzione di spegnimento automatico è disattivata. L'impostazione viene mantenuta anche quando si spegne lo strumento.



### AVVISO

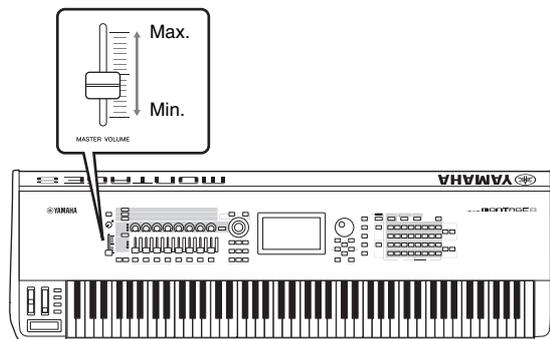
- Anche quando è spento, una quantità minima di corrente continua ad alimentare lo strumento. Per interrompere completamente l'alimentazione, scollegare il cavo di alimentazione dalla presa CA.
- A seconda dello stato, lo strumento potrebbe non spegnersi automaticamente dopo che è trascorso il periodo di tempo specificato. Spegnere sempre lo strumento manualmente quando non è in uso.
- Quando lo strumento non viene utilizzato per un periodo di tempo specificato ed è collegato a un dispositivo esterno quale un amplificatore, un altoparlante o un computer, seguire le istruzioni riportate nel Manuale di istruzioni per spegnere completamente lo strumento e i dispositivi collegati nella sequenza appropriata, in modo da proteggerli da eventuali danni. Se non si desidera che lo strumento si spenga automaticamente quando è collegato a un dispositivo, disattivare la funzione Auto Power Off.
- Se non vengono salvate prima di spegnere lo strumento, le impostazioni tornano al loro valore di default.
- Quando la funzione Auto Power Off è impostata su "off", il valore viene mantenuto anche se i dati di backup salvati in altro dispositivo vengono caricati nello strumento. Quando la funzione di spegnimento automatico non è impostata su "off", il valore viene sovrascritto dai dati caricati.

### NOTA

- L'indicazione temporale è approssimativa.
- Per accendere lo strumento dopo lo spegnimento automatico, premere l'interruttore [STANDBY/ON].
- Quando le impostazioni di fabbrica vengono ripristinate, l'indicazione temporale viene impostata sul valore predefinito (30 min.).

## Regolazione dell'uscita del volume master

Regolare il livello complessivo dello strumento utilizzando lo slider [MASTER VOLUME].



### ATTENZIONE

Non utilizzare le cuffie con un livello di volume eccessivo per periodi troppo lunghi per evitare danni all'udito.

## Ripristino delle impostazioni di fabbrica iniziali (inizializzazione di tutti i dati)

### AVVISO

Quando viene eseguita l'inizializzazione di tutti i dati, le impostazioni delle performance, delle song e del sistema create nella schermata Utility vengono cancellate. Accertarsi di non sovrascrivere dati importanti. Assicurarsi di salvare tutti i dati importanti sul dispositivo di memoria flash USB prima di eseguire questa procedura (pagina 53).

- 1 Premere il pulsante [UTILITY] o toccare l'icona UTILITY nell'angolo superiore destro della schermata per visualizzare la schermata Utility.
- 2 Toccare la scheda [Settings] sul lato destro della schermata e quindi la scheda [System]. Viene visualizzata la schermata per l'impostazione dell'intero sistema.
- 3 Toccare [Initialize All Data] nell'angolo inferiore destro della schermata. Sul display viene visualizzata una richiesta di conferma. Per annullare questa operazione, toccare [Cancel No] nella schermata o premere il pulsante [DEC/NO] sul pannello.
- 4 Toccare [Yes] nella schermata o premere il pulsante [INC/YES] per eseguire l'inizializzazione di tutti i dati.

# Operazioni di base e schermate

Il sintetizzatore MONTAGE è dotato di un pratico display a sfioramento. Per utilizzare le varie impostazioni e selezionare i parametri desiderati, toccare direttamente lo schermo. È inoltre possibile utilizzare il data dial e altri pulsanti per eseguire le operazioni visualizzate sul display.

## Configurazione del display (a sfioramento)

Nella presente sezione vengono illustrate la barra di navigazione e le schede per la selezione delle schermate che sono comuni a tutti i tipi di display. A scopo illustrativo vengono utilizzate come esempi la schermata Live Set che viene visualizzata quando si accende MONTAGE e la schermata Performance (Home).

### NOTA

È possibile modificare la schermata di avvio, ovvero la prima schermata che viene visualizzata dopo l'accensione. Per ulteriori informazioni sull'impostazione, vedere pagina 45.

## Schermata Live Set



### 1 Icona HOME

Consente di visualizzare la schermata Performance.

### 2 Icona EXIT

Funziona come il pulsante [EXIT] del pannello. Premere questa icona per uscire dalla schermata corrente e tornare al livello precedente della gerarchia.

### 3 Area INFORMAZIONI

Visualizza informazioni utili, compreso il nome della schermata attualmente selezionata.

### 4 Icona EFFECT

Toccare l'icona per visualizzare la schermata per la selezione degli effetti. L'icona si spegne quando è disattivato uno dei blocchi di effetti (Insertion, System o Master).

### 5 Icona QUICK SETUP

Visualizza le impostazioni Local Control ON/OFF e MIDI IN/OUT.

L'icona a forma di tastiera si accende quando Local Control è impostato su ON e si spegne quando Local Control è impostato su OFF.

Quando MIDI è definito come impostazione MIDI IN/OUT, viene visualizzata un'icona a forma di connettore MIDI.

Quando USB è definito come impostazione MIDI IN/OUT, viene visualizzata un'icona a forma di connettore USB. Toccare l'icona desiderata per visualizzare la schermata di configurazione rapida corrispondente.

### 6 Icona TEMPO SETTING

Visualizza il tempo della performance attualmente selezionata. Toccare l'icona per visualizzare la schermata per l'impostazione del tempo.

### 7 Icona UTILITY

Toccare l'icona per visualizzare la schermata aperta per ultima tra le schermate Utility.

## Schermata Performance



### 8 Icona LIVE SET

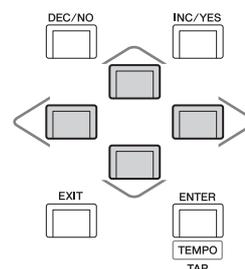
Toccare l'icona per visualizzare la schermata Live Set.

### 9 Schede per la selezione delle schermate

Toccare la scheda desiderata per visualizzare la schermata corrispondente.

## Spostamento del cursore

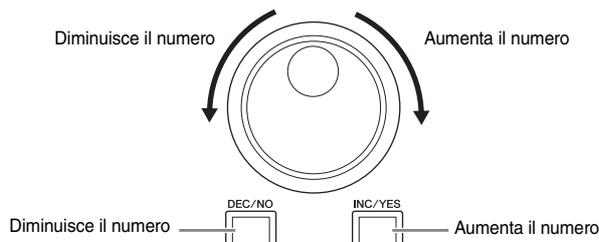
Utilizzare quattro pulsanti per spostarsi nella schermata e posizionare il cursore in corrispondenza dei vari elementi e parametri selezionabili. Quando si seleziona un elemento, questo viene evidenziato (il cursore è visualizzato come un blocco scuro con i caratteri in negativo). È possibile modificare il valore dell'elemento (parametro) in corrispondenza del cursore mediante il data dial e i pulsanti [INC/YES] e [DEC/NO].



## Modifica dei valori dei parametri

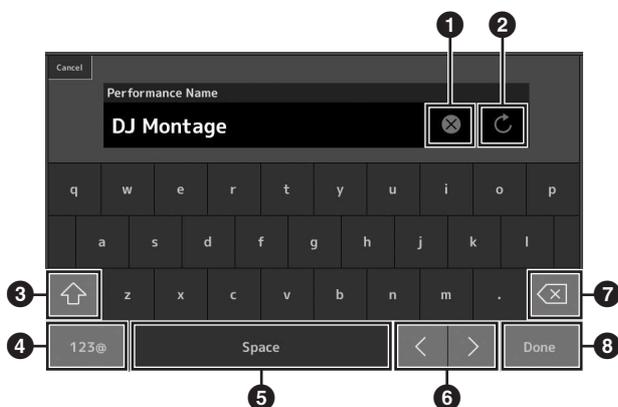
Quando si ruota il data dial a destra (in senso orario), il valore aumenta. Quando lo si ruota a sinistra (in senso antiorario), il valore diminuisce.

Premere il pulsante [INC/YES] per aumentare il valore di un'unità e il pulsante [DEC/NO] per diminuirlo. Per i parametri con ampi intervalli di valore, tenere premuto il pulsante [SHIFT] e contemporaneamente premere il pulsante [INC/YES] per aumentare il valore di 10 unità per volta. Per diminuire il valore di 10 unità per volta, tenere premuto il pulsante [SHIFT] e contemporaneamente premere il pulsante [DEC/NO].



## Assegnazione dei nomi (immissione dei caratteri)

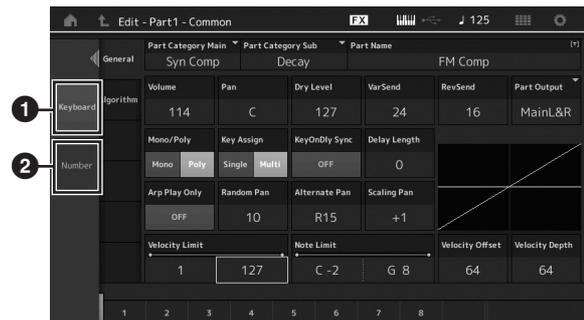
È possibile assegnare liberamente un nome ai dati creati, quali performance, song e file salvati su un dispositivo di memorizzazione USB. Toccare il parametro per l'assegnazione dei nomi o spostare il cursore in corrispondenza del parametro per l'assegnazione dei nomi, quindi premere il pulsante [ENTER] per visualizzare la schermata per l'immissione dei caratteri.



- 1 Elimina tutti i caratteri.
- 2 Reimposta il nome predefinito.
- 3 Consente di passare dai caratteri alfabetici maiuscoli a quelli minuscoli e viceversa.
- 4 Visualizza la schermata per l'immissione di numeri, segni di punteggiatura e caratteri vari.
- 5 Inserisce uno spazio (vuoto) in corrispondenza del cursore. Per eseguire la stessa operazione, è inoltre possibile utilizzare il pulsante [INC/YES].
- 6 Sposta il cursore.
- 7 Elimina il carattere precedente (backspace). Per eseguire la stessa operazione, è inoltre possibile utilizzare il pulsante [DEC/NO].
- 8 Completa l'immissione del testo e chiude la schermata.

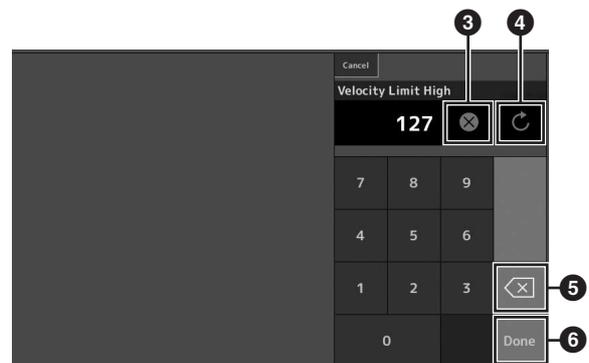
## Immissione mediante la tastiera e la schermata del tastierino numerico

Per alcuni parametri è inoltre possibile immettere direttamente il valore mediante l'uso del display LCD come tastierino numerico o la tastiera. L'immissione mediante la tastiera può essere attivata quando si immettono i parametri relativi alla nota e alla velocità. L'immissione mediante la schermata del tastierino numerico può essere attivata quando si immettono i parametri correlati alla velocità. Toccare il parametro desiderato o spostare il cursore in corrispondenza del parametro, quindi premere il pulsante [ENTER] per visualizzare la schermata con due schede per l'immissione (visualizzata di seguito).



- 1 Attiva l'immissione mediante la tastiera. È possibile riprodurre qualsiasi nota sulla tastiera per immettere la nota o la velocità.
- 2 Attiva l'immissione mediante il tastierino numerico. È possibile immettere un numero direttamente tramite il tastierino numerico. È inoltre possibile usare il data dial, il pulsante [INC/YES] e il pulsante [DEC/NO] per aumentare e diminuire il numero immesso.

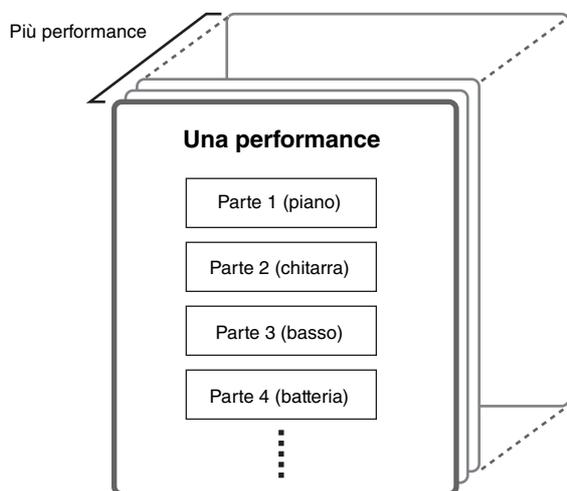
## Schermata del tastierino numerico



- 3 Cancella tutti i numeri.
- 4 Ripristina l'ultima impostazione del valore.
- 5 Elimina l'ultima cifra del numero.
- 6 Completa l'operazione di immissione e chiude la schermata del tastierino numerico.

# Guida rapida - Selezione delle performance

MONTAGE è dotato di 16 parti, a ciascuna delle quali sono assegnati suoni di strumenti musicali di base. Un singolo insieme di questi suoni è denominato "performance". Per modificare i suoni in base alle esigenze, selezionare la performance appropriata.



Esistono tre tipi di parte come indicato di seguito.

## Parti normali (AWM2)

Le parti normali (AWM2) sono principalmente suoni di tipo strumentale (piano, organo, chitarra, sintetizzatore, ecc.) che possono essere riprodotti sull'intera estensione della tastiera.

## Parti normali (FM-X)

Le parti normali (FM-X) sono suoni del potente sistema di sintesi FM. Si tratta di un suono riprodotto convenzionalmente dalla tastiera, con pitch standard per ciascun tasto.

## Parti di batteria

Si tratta principalmente di suoni di percussione/batteria assegnati a singole note.

Le performance possono inoltre essere divise in due gruppi nel modo seguente.

## Performance a parte singola

Una performance a parte singola contiene solo una parte. Selezionare questa opzione se si desidera riprodurre un singolo strumento.

## Prestazioni multiparte

Una performance multiparte contiene più parti. Selezionare questa opzione se si desidera riprodurre suoni di più strumenti con le funzioni di sovrapposizione e suddivisione.

Questo strumento dispone di banche per la memorizzazione delle performance. Fondamentalmente esistono quattro tipi diversi di banche: preimpostati, utente, libreria e GM. Le performance e le funzioni dipendono dal tipo di banco, come descritto di seguito.

## Banche preimpostati

I banche preimpostati dispongono di una serie completa di performance appositamente programmate. Le performance modificate non possono essere salvate nei banche preimpostati.

## Banche utente

I banche utente contengono le performance modificate e memorizzate. Inizialmente i banche utente sono vuoti.

### AVVISO

**La sovrascrittura o la sostituzione di una performance in un banco utente (performance utente) determina la perdita della performance utente. Prima di memorizzare una performance modificata, prestare attenzione a non sovrascrivere performance utente importanti.**

## Banche libreria

I banche libreria contengono le performance aggiunte come librerie. Inizialmente i banche libreria sono vuoti. Per aggiungere una libreria, importare un file libreria.

## Banco GM

Il banco GM contiene le parti assegnate secondo lo standard GM.

### GM

GM (General MIDI) è uno standard universale per l'organizzazione delle voci e delle funzioni MIDI di sintetizzatori e generatori di suoni. È stato studiato principalmente per garantire che qualsiasi song creata mediante un determinato dispositivo GM suoni in modo identico in ogni altro dispositivo GM, indipendentemente dal produttore o dal modello. Il banco GM del sintetizzatore è progettato per riprodurre in modo opportuno i dati delle song GM. Tenere comunque presente che il suono potrebbe non corrispondere esattamente a quello riprodotto dal generatore di suoni originale.

Ciascuno di questi banche include le performance organizzate secondo il tipo di performance.

### NOTA

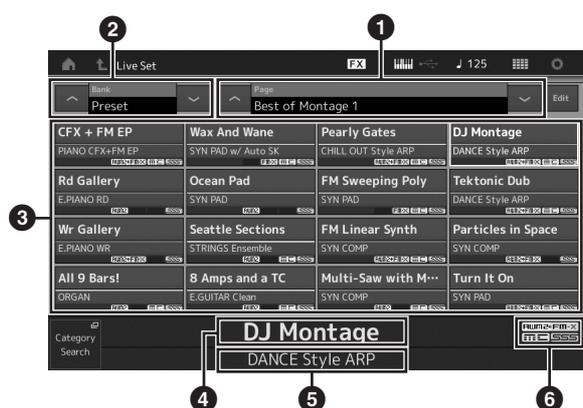
- Per ulteriori informazioni sulle performance, fare riferimento alla sezione "Struttura di base" nel Manuale di riferimento in formato PDF.
- Per gli elenchi delle performance, fare riferimento all'Elenco dati separato in formato PDF.

Quando si accende lo strumento per la prima volta, nella schermata superiore viene visualizzata un'esibizione dal vivo dei banchi preimpostati. L'esibizione dal vivo è un elenco in cui le performance possono essere disposte liberamente. In una singola pagina è possibile disporre fino a 16 performance. È possibile riprodurre varie performance selezionate dalle esibizioni dal vivo preimpostate.

## Selezione di una performance dall'esibizione dal vivo

### 1 Premere il pulsante [LIVE SET].

Viene visualizzata la schermata Live Set.



- 1 Pagina (accessibile premendo [Λ] [V] nella schermata, il pulsante ELEMENT/OPERATOR [MUTE] o il pulsante [SOLO]. Selezionata premendo i pulsanti numerici A [5] - [8]/[13] - [16], i pulsanti numerici B [5] - [8] o i pulsanti numerici C [5] - [8].)
- 2 Banco preimpostato/Banco utente (accessibile premendo [Λ] [V] nella schermata, il pulsante PART [MUTE] o il pulsante [SOLO])
- 3 Elenco delle performance
- 4 Nomi delle performance attive
- 5 Nome dello slot
- 6 Contrassegno (vedere la tabella riportata di seguito)

Contrassegno	Definizione
AWM2	Performance composta solo da parti AWM2
FM-X	Performance composta solo da parti FM-X
FM-X+AWM2	Performance composta da parti AWM2 e FM-X
MC	Performance con controllo dei movimenti
SSS	Performance con Seamless Sound Switching

#### NOTA

"Seamless Sound Switching" è una funzione che consente di cambiare performance in modo trasparente senza che venga tagliata alcuna nota. È disponibile per tutte le performance dei banchi preimpostati in questo strumento. Tuttavia SSS è disponibile solo per la performance che contiene le parti 1 - 8, non per la performance che utilizza le parti 9 - 16.

## 2 Toccare la performance desiderata nella schermata.

#### NOTA

- Per selezionare una performance, premere i pulsanti numerici A [1] - [4] e [9] - [12], i pulsanti numerici B [1] - [4] o i pulsanti numerici C [1] - [4].
- Per ordinare le performance registrate nell'esibizione dal vivo, vedere pagina 30.

## 3 Suonare la tastiera.

## Cambio delle performance

### 1 Premete il pulsante [PERFORMANCE].

Vengono visualizzati la schermata Performance e il nome della performance corrente.

Nome performance



- 2 Spostare il cursore in corrispondenza del nome della performance e selezionare la performance desiderata utilizzando il data dial, il pulsante [INC/YES] o il pulsante [DEC/NO].

#### NOTA

- Per spostarsi rapidamente in avanti tra i numeri della performance di 10 in 10, tenere premuto il pulsante [SHIFT] e contemporaneamente premere il pulsante [INC/YES].
- Viceversa, per diminuire il valore di 10 unità per volta, tenere premuto il pulsante [SHIFT] e contemporaneamente premere il pulsante [DEC/NO].

## 3 Suonare la tastiera.

## Uso della funzione Category Search

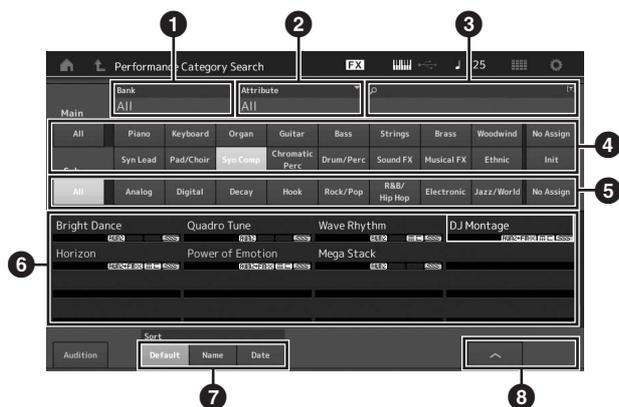
Le performance sono suddivise in pratiche e specifiche categorie, indipendentemente dal banco in cui si trovano. Le categorie sono divise a loro volta in base al tipo di strumento generale o alle caratteristiche del suono. La funzione Category Search permette di accedere rapidamente ai suoni desiderati.

### 1 Premere il pulsante [CATEGORY SEARCH] mentre è visualizzata la schermata Performance.

Viene visualizzata la schermata Category Search.

#### NOTA

Per aprire la schermata Category Search, selezionare [Search] dal menu visualizzato quando si tocca il nome della performance.



1 Banco

2 Attributo

#### NOTA

Gli attributi sono proprietà delle performance e ordinate secondo i tipi di generatore di suoni o le parti delle performance.

3 Ricerca per parola chiave

4 Categorie principali

5 Sottocategorie

6 Elenco delle performance della categoria selezionata

#### NOTA

La performance selezionata è visualizzata di colore bianco, le performance a parte singola sono visualizzate di colore verde e le performance multiparte sono visualizzate di colore blu.

7 Per la modifica dell'ordine

8 Per la modifica della pagina dell'elenco delle performance

### 2 Toccare e selezionare la categoria principale desiderata (4).

#### NOTA

- Per filtrare gli elenchi delle performance, toccare [Bank] (1) e selezionare il tipo di banco desiderato dall'elenco.
- Per filtrare gli elenchi delle performance, è inoltre possibile toccare [Attribute] (2) e selezionare il tipo di attributo desiderato dall'elenco.
- È inoltre possibile selezionare la categoria principale desiderata con i pulsanti numerici A [1] - [16].

### 3 Toccare e selezionare la sottocategoria desiderata (5).

Vengono visualizzati gli elenchi delle performance della categoria selezionata (6).

#### NOTA

È inoltre possibile selezionare la sottocategoria desiderata con i pulsanti numerici B [1] - [8].

### 4 Toccare la performance desiderata.

#### NOTA

È inoltre possibile selezionare la performance desiderata con i pulsanti numerici C [1] - [8].

### 5 Toccare l'icona HOME o EXIT per visualizzare la performance selezionata.

In questo modo la schermata Category Search viene chiusa.

#### NOTA

È inoltre possibile utilizzare il pulsante [ENTER], il pulsante [EXIT] o il pulsante [PERFORMANCE] per finalizzare la selezione.

Nell'elenco seguente sono riportate le categorie e le rispettive abbreviazioni sul pannello.

Abbreviazione	Categoria
Piano	Piano
Keyboard	Strumenti tastiera (Harpsichord, Clav, ecc.)
Organ	Organo
Guitar	Chitarra
Bass	Basso
Strings	Archi
Brass	Ottoni
Woodwind	Strumenti a fiato
Syn Lead	Solista sintetizzato
Pad/Choir	Pad sintetizzato
Syn Comp	Suono composito sintetizzato
Chromatic Perc	Percussioni cromatiche (Marimba, Glockenspiel, ecc.)
Drum/Perc	Batteria/Percussione
Sound FX	Effetti sonori
Musical FX	Effetti musicali
Ethnic	Strumenti etnici
No Assign	Nessuna assegnazione
Init	Inizializzazione

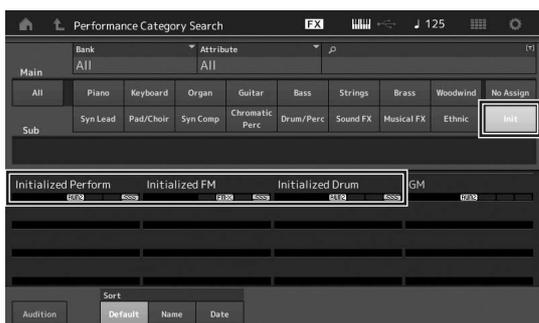
### 6 Suonare la tastiera.

### Selezione di una performance inizializzata

Per selezionare una performance inizializzata, seguire la procedura descritta di seguito.

- 1 Toccare [Init] della categoria principale nella schermata Category Search.
- 2 Nell'elenco delle performance sono visualizzate solo le performance inizializzate.

Le performance inizializzate sono suddivise in tre categorie: [Initialized Perform] per le parti normali (AWM2), [Initialized FM] per le parti normali (FM-X) e [Initialized Drum] per le parti di batteria.

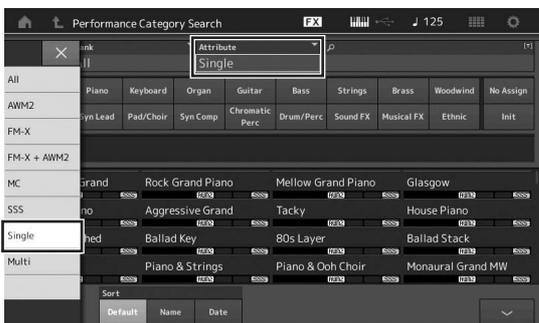


- 3 Selezionare la performance desiderata.

### Selezione solo delle performance a parte singola

Utilizzare la funzione Attribute per filtrare le performance a parte singola.

- 1 Toccare [Attribute] nella visualizzazione Category Search.
- 2 Toccare [Single] dal menu nella parte sinistra della schermata.



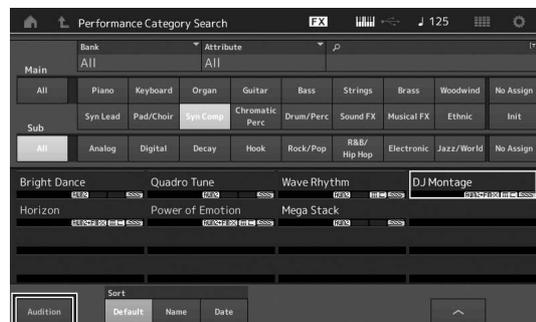
- 3 Nell'elenco delle performance sono visualizzate solo le performance a parte singola. Selezionare quella desiderata.

## Riproduzione della frase di ascolto

È possibile ascoltare un campione di suoni delle performance. Il suono campione è denominato "frase di ascolto".

- 1 Toccare [Audition] nella schermata Category Search.

Viene riprodotto il campione della performance attualmente selezionata.



[Audition]

Se si seleziona una performance diversa durante la riproduzione della frase di ascolto, la frase di ascolto passa a quella della performance appena selezionata.

- 2 Toccare di nuovo [Audition] per interrompere la riproduzione.

#### NOTA

- Per riprodurre/interrompere la frase di ascolto, è inoltre possibile premere il pulsante [AUDITION] sul pannello frontale.
- Per riprodurre/interrompere la frase di ascolto, è inoltre possibile premere il pulsante [AUDITION] sul pannello frontale mentre è visualizzata la schermata Performance o Live Set.

# Guida rapida - Come suonare la tastiera

È possibile combinare varie parti differenti in un layer, suddividerle lungo la tastiera oppure configurare una combinazione layer/SPLIT. Ciascuna performance può contenere fino a otto parti diverse. Premere il pulsante [PERFORMANCE] prima di suonare la tastiera.

## Schermata Performance

In questa condizione, quando si suona la tastiera, viene riprodotta la performance indicata nella schermata. Di seguito è riportata una breve descrizione dei parametri visualizzati nella schermata Performance. Per utilizzare le icone, toccare il display.



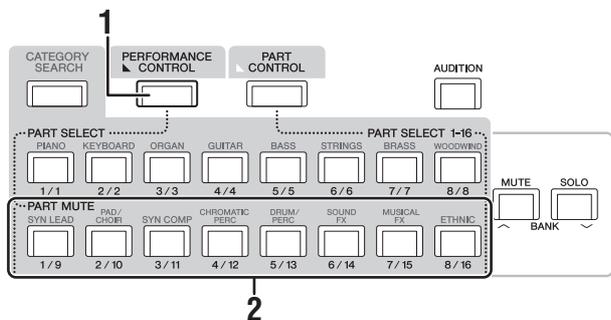
- ❶ Nome della performance
- ❷ Contrassegno
- ❸ Funzioni assegnate alle manopole
- ❹ Nomi delle parti
- ❺ Attivazione/disattivazione del sequencer di movimenti per le parti
- ❻ Attivazione/disattivazione dell'arpeggio per le parti
- ❼ Limite delle note per le parti
- ❽ Attivazione/disattivazione del controllo della tastiera per le parti
- ❾ Attivazione/disattivazione dell'esclusione audio per le parti
- ❿ Attivazione/disattivazione dell'assolo per le parti
- ⓫ Volume delle parti 1 - 8
- ⓬ Indicatore (livello di uscita audio)

## Attivazione/disattivazione di una parte

È possibile attivare o disattivare le otto parti della performance corrente in base alle esigenze.

## Attivazione/disattivazione di parti specifiche (funzione Mute)

Per attivare o disattivare le singole parti, utilizzare la funzione Mute.



### 1 Premere il pulsante [PERFORMANCE CONTROL].

La spia del pulsante si accende a indicare che ciascuna parte può essere attivata o disattivata.

### 2 Premere uno dei pulsanti numerici A [9] - [16]. I pulsanti corrispondenti [1] - [8] del pulsante premuto si attenuano e l'audio della parte viene escluso.

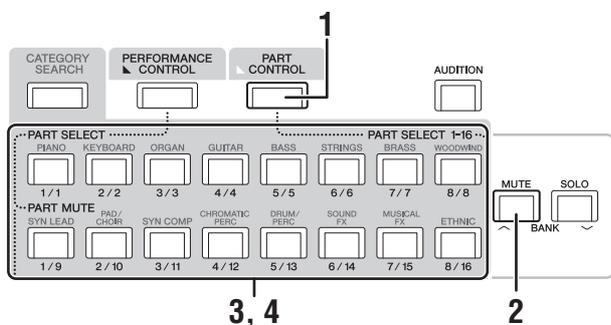
Premere di nuovo lo stesso pulsante per attivarlo e disattivare la funzione Mute per la parte. Per attivare o disattivare più parti, premere i relativi pulsanti.

Per escludere l'audio delle parti, è inoltre possibile premere il pulsante [PART CONTROL] ed eseguire l'operazione riportata di seguito.

### 1 Premere il pulsante [PART CONTROL].

### 2 Premere il pulsante [MUTE] per attivarlo.

Tra i pulsanti numerici A [1] - [16] si accendono solo i pulsanti alle cui parti corrispondenti sono assegnati dei suoni.



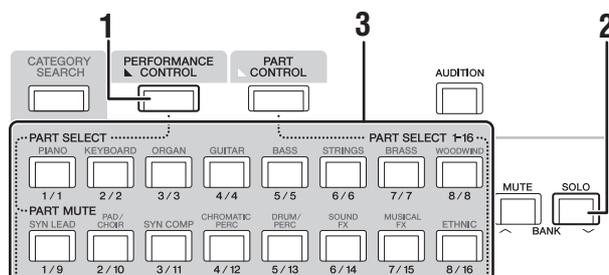
### 3 Per escludere l'audio della parte corrispondente, premere il pulsante numerico A [1] - [16] desiderato. Il pulsante premuto passa da completamente acceso ad attenuato.

Per attivare o disattivare più parti, premere i relativi pulsanti.

## 4 Premere uno dei pulsanti numerici A [1] - [16] attenuati. Il pulsante premuto si accende di nuovo completamente e la funzione Mute per la parte viene disattivata.

## Assolo di una parte specifica

La funzione Solo è l'opposto della funzione Mute e consente di attivare istantaneamente l'assolo di una parte specifica, escludendo l'audio di tutte le altre.



### 1 Premere il pulsante [PERFORMANCE CONTROL].

### 2 Premere il pulsante [SOLO].

Il pulsante [SOLO] si accende a indicare che la funzione Solo è attivata.

### 3 Premere uno dei pulsanti numerici A [1] - [8]/ [9] - [16].

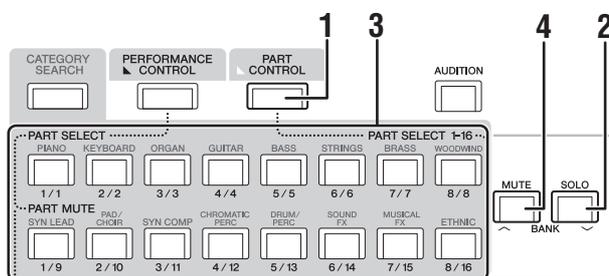
Il pulsante premuto si accende e viene suonata solo la parte corrispondente tra le parti 1 - 8. I pulsanti numerici A [1] - [8] e [9] - [16] funzionano insieme.

Per eseguire l'assolo di una parte, è inoltre possibile premere il pulsante [PART CONTROL] ed eseguire l'operazione riportata di seguito.

### 1 Premere il pulsante [PART CONTROL].

### 2 Premere il pulsante [SOLO] per attivarlo.

Tra i pulsanti numerici A [1] - [16] si attenuano solo i pulsanti alle cui parti corrispondenti sono assegnati dei suoni.



### 3 Premere uno dei pulsanti numerici A [1] - [16] per applicare l'assolo alla parte corrispondente. Il pulsante premuto passa da attenuato a completamente acceso.

Per modificare la parte di cui si sente l'assolo, premere un altro pulsante numerico.

### 4 Premere il pulsante [MUTE] per disattivare la funzione Solo.

## Uso della funzione Arpeggio

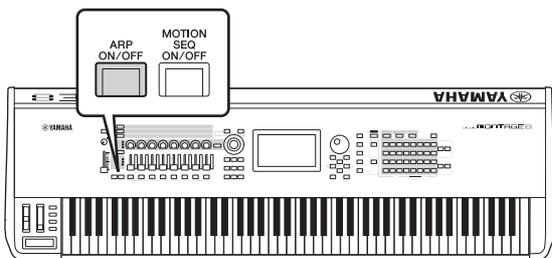
Questa funzione consente di attivare i pattern ritmici, i riff e le frasi. A questo scopo utilizzare la parte corrente semplicemente suonando le note sulla tastiera. Oltre a fornire l'ispirazione e passaggi ritmici interi nelle performance dal vivo, offre anche le parti di accompagnamento strumentali complete di vari generi musicali per facilitare la creazione di song. È possibile assegnare gli otto tipi di arpeggio desiderati a ciascuna parte e riprodurre contemporaneamente gli arpeggi di un massimo di otto parti. È inoltre possibile impostare il metodo di riproduzione dell'arpeggio, l'intervallo di note, l'intervallo di velocità e l'applicazione degli effetti per creare groove originali personalizzati.

### NOTA

Per ulteriori informazioni sull'arpeggio, consultare il Manuale di riferimento in formato PDF.

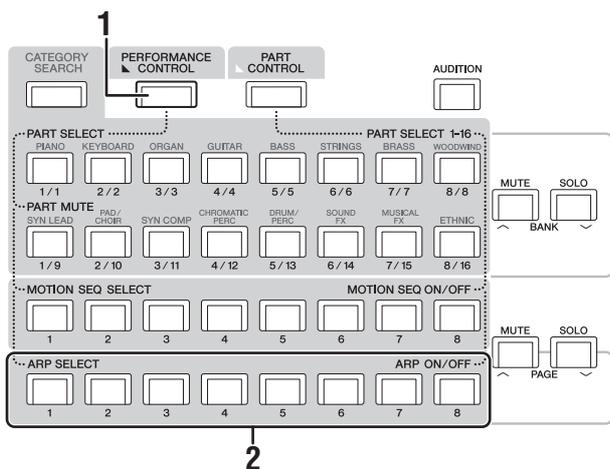
## Attivazione/disattivazione dell'arpeggio

Per attivare o disattivare la riproduzione dell'arpeggio, premere il pulsante [ARP ON/OFF] sul pannello.



## Modifica del tipo di arpeggio

Per modificare il tipo di arpeggio, premere i pulsanti numerici C [1] - [8] in base alle esigenze.



### 1 Premere il pulsante [PERFORMANCE CONTROL].

Il pulsante [PERFORMANCE CONTROL] si accende a indicare che è possibile selezionare gli arpeggi con i pulsanti numerici C [1] - [8].

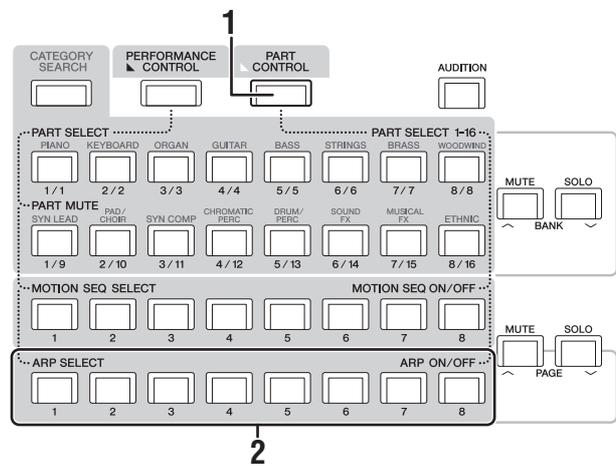
### 2 Per modificare il tipo di arpeggio, premere uno dei pulsanti numerici C [1] - [8].

#### NOTA

Per informazioni sull'impostazione del tipo di arpeggio, vedere pagina 37.

## Attivazione/disattivazione della riproduzione dell'arpeggio per ciascuna parte

È possibile attivare o disattivare la riproduzione dell'arpeggio per otto parti della performance come descritto di seguito.



### 1 Premere il pulsante [PART CONTROL].

Il pulsante [PART CONTROL] si accende a indicare che è possibile attivare o disattivare la riproduzione dell'arpeggio per ciascuna parte con i pulsanti numerici C [1] - [8].

### 2 Premere ciascuno dei pulsanti numerici C [1] - [8] per attivare e disattivare la riproduzione dell'arpeggio per ciascuna parte.

Quando la riproduzione dell'arpeggio è attivata, il pulsante corrispondente si accende completamente. Quando è disattivata, il pulsante si attenua.

#### NOTA

Per attivare o disattivare la riproduzione dell'arpeggio per ciascuna parte, è inoltre possibile toccare il pulsante [ARP ON/OFF] sul display.

## Uso della funzione del sequencer di movimenti

La potente funzione del sequencer di movimenti consente di modificare dinamicamente i suoni utilizzando i parametri a seconda delle sequenze create in anticipo.

Offre il controllo in tempo reale per modificare i suoni in base alle varie sequenze, ad esempio il tempo, l'arpeggio o il ritmo dei dispositivi collegati esterni.

È possibile assegnare fino a otto tipi di sequenza desiderati per una corsia.

È inoltre possibile impostare un massimo di quattro corsie corrispondenti alla funzione del sequencer dei movimenti per una parte. È possibile utilizzare fino a otto corsie contemporaneamente per l'intera performance.

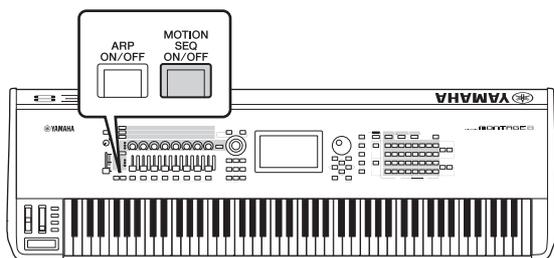
Per la funzione del sequencer di movimenti, oltre a definire il metodo di riproduzione dell'arpeggio, è anche possibile impostare l'intervallo di velocità, l'applicazione degli effetti, la quantità di passi e così via per creare groove originali personalizzati.

### NOTA

Per ulteriori informazioni sul sequencer di movimenti, consultare il Manuale di riferimento in formato PDF.

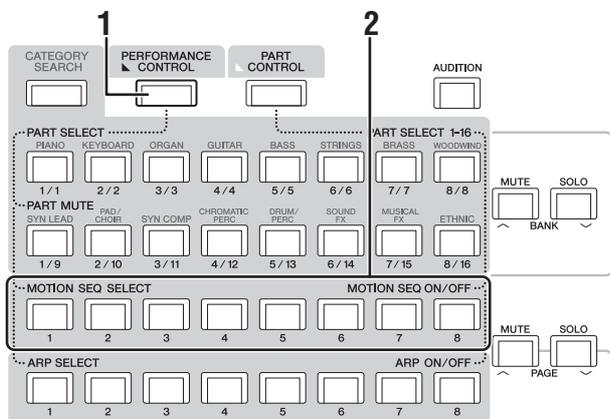
## Attivazione/disattivazione del sequencer di movimenti

Per attivare o disattivare il sequencer di movimenti, premere il pulsante [MOTION SEQ ON/OFF] sul pannello frontale.



## Modifica delle sequenze di movimenti

Per passare da un tipo di sequenza di movimenti all'altro, premere i pulsanti numerici B [1] - [8].



### 1 Premere il pulsante [PERFORMANCE CONTROL].

Il pulsante [PERFORMANCE CONTROL] si accende a indicare che è possibile selezionare i tipi di sequenza di movimenti con i pulsanti numerici B [1] - [8].

### 2 Per modificare le sequenze di movimenti, premere i pulsanti numerici B [1] - [8].

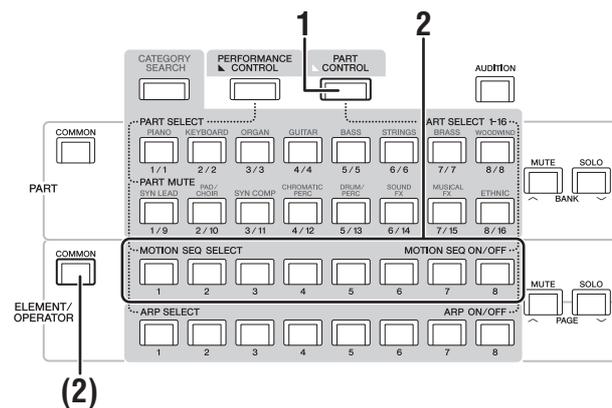
Selezionare il tipo di sequenza di movimenti desiderato assegnato a ciascun pulsante numerico B.

### NOTA

Per ulteriori informazioni sulla modifica della sequenza di movimenti, consultare il Manuale di riferimento in formato PDF.

## Attivazione/disattivazione del sequencer di movimenti per ciascuna parte

È possibile attivare o disattivare il sequencer di movimenti per ciascuna parte nel modo seguente.



### 1 Premere il pulsante [PART CONTROL].

Il pulsante [PART CONTROL] si accende a indicare che è possibile attivare o disattivare il sequencer di movimenti con i pulsanti numerici B [1] - [8]. In questa condizione è possibile attivare o disattivare il sequencer di movimenti comune con i pulsanti ELEMENT/OPERATOR [COMMON] corrispondenti.

### 2 Per attivare o disattivare il sequencer di movimenti, premere i pulsanti numerici B [1] - [8].

Quando il sequencer di movimenti è attivato, il pulsante corrispondente si accende completamente. Quando è disattivato, il pulsante si attenua. Quando tutte le corsie per la parte sono disattivate, la spia del pulsante corrispondente si spegne e non è attiva per questa operazione.

### NOTA

È inoltre possibile toccare [MS ON/OFF] nella schermata per eseguire la stessa operazione.

### Per attivare o disattivare il sequencer di movimenti comune, premere il pulsante ELEMENT/OPERATOR [COMMON].

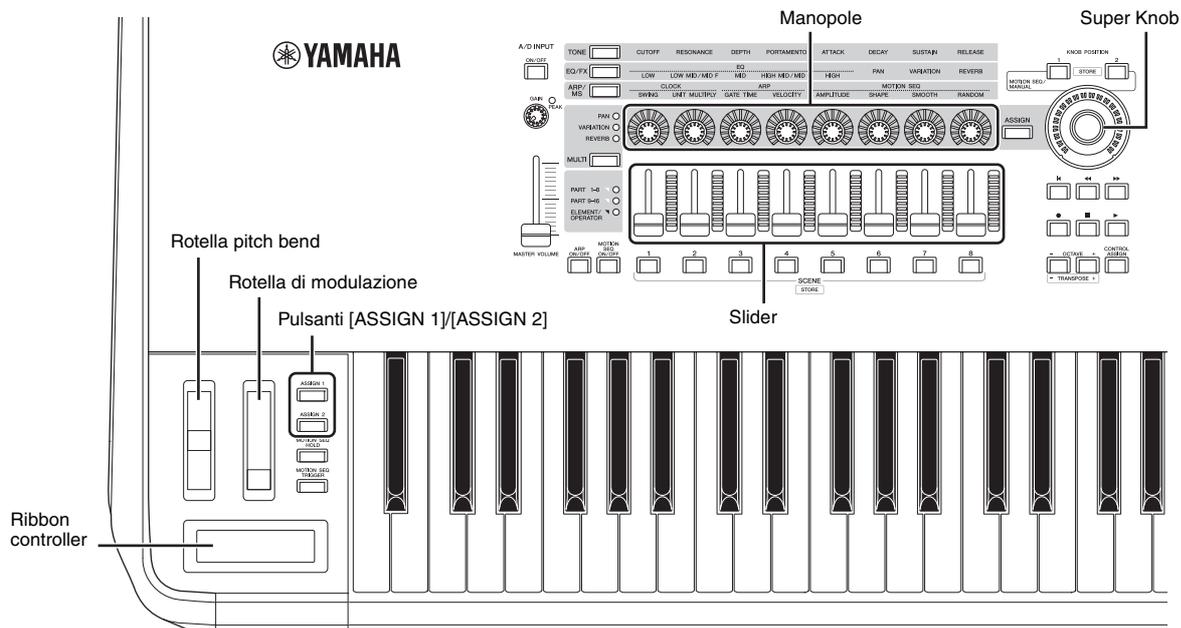
Quando il sequencer di movimenti è attivato, il pulsante corrispondente si accende completamente. Quando è disattivato, il pulsante si attenua. Quando tutte le corsie per la parte sono disattivate, la spia del pulsante corrispondente si spegne e non è attiva per questa operazione.

### NOTA

È inoltre possibile toccare [MS Cmm] nella schermata per eseguire la stessa operazione.

## Uso dei controller per modificare il suono

Il sintetizzatore MONTAGE mette a disposizione una grande quantità di opzioni di controllo. Oltre a essere dotata delle rotelle pitch bend e di modulazione, dispone anche di una serie estesa di controlli in tempo reale speciali, compresi le manopole, la Super Knob, gli slider, il Ribbon Controller e i pulsanti di interruttori assegnabili.



## Uso delle manopole per modificare il suono

Le manopole 1 - 8 consentono di regolare una varietà di parametri della performance o della parte corrente, ad esempio la profondità dell'effetto, le caratteristiche di attacco/rilascio, il timbro e così via. In alternativa è possibile selezionare le funzioni assegnate a ciascuna manopola con i pulsanti funzione delle manopole, il pulsante per il controllo multiparte o i pulsanti per l'assegnazione. È possibile verificare il suono in due modi: mediante il controllo dell'intera performance o il controllo della parte specifica.

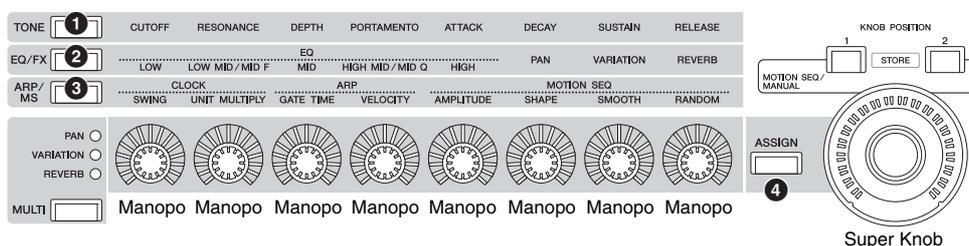
### ■ Controllo dell'intera performance

Spostare il cursore in corrispondenza del nome della performance desiderata nella schermata Performance. In alternativa attivare il pulsante PART [COMMON] e utilizzare le manopole 1 - 8.

### ■ Controllo della parte desiderata

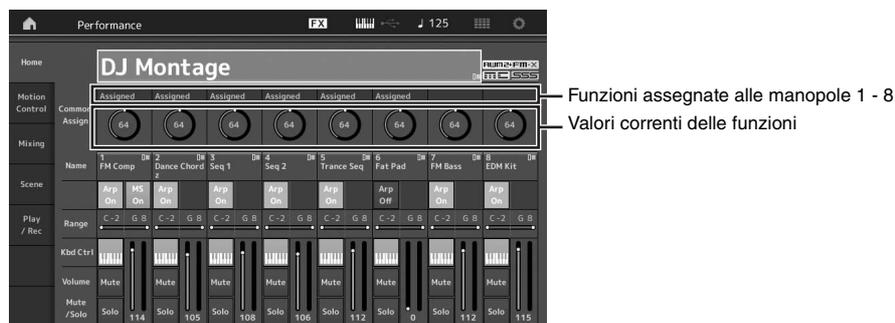
Spostare il cursore in corrispondenza del nome della parte desiderata nella schermata Performance. In alternativa attivare uno dei pulsanti numerici A [1] - [8] e utilizzare le manopole 1 - 8.

## 1 Premere il pulsante funzione della manopola [TONE]/[EQ/FX]/[ARP/MS] o il pulsante [ASSIGN] per l'assegnazione delle manopole in modo che il pulsante corrispondente alla funzione che si desidera attivare sia acceso.



- ❶ [TONE]: passa alle funzioni correlate alle impostazioni del suono.
- ❷ [EQ/FX]: passa alle funzioni correlate alle impostazioni EQ ed Effect.
- ❸ [ARP/MS]: passa alle funzioni correlate alle impostazioni dell'arpeggio e del sequencer di movimenti.
- ❹ [ASSIGN]: passa alle funzioni preimpostate progettate per evidenziare le caratteristiche migliori di ciascuna performance.

Vengono visualizzati le funzioni attualmente assegnate alle manopole 1 - 8 e i valori dei parametri delle funzioni.



## 2 Ruotare la manopola desiderata mentre si suona la tastiera.

Il valore del parametro corrispondente cambia e la funzione o l'effetto vengono applicati al suono.

## Uso della Super Knob per modificare il suono

La Super Knob consente di controllare simultaneamente tutti i valori dei parametri delle funzioni assegnate alle manopole 1 - 8. Per creare suoni complessi, utilizzare la Super Knob insieme al sequencer di movimenti.

La Super Knob è sempre disponibile per l'uso. Non è necessario premere il pulsante funzione della manopola o il pulsante per l'assegnazione delle manopole prima di utilizzare la Super Knob. Nella presente sezione viene illustrata la procedura per verificare i valori dei parametri modificati con la Super Knob.

### 1 Premere il pulsante PART [COMMON].

Il pulsante si accende a indicare che è possibile definire impostazioni comuni per tutte le parti.

### 2 Premere il pulsante [ASSIGN] per l'assegnazione delle manopole per fare accendere il pulsante.

Vengono visualizzati le funzioni attualmente assegnate alle manopole 1 - 8 e i valori dei parametri.

### 3 Ruotare la Super Knob mentre si suona la tastiera.

Tutti i valori dei parametri rilevanti cambiano contemporaneamente e tutte le funzioni assegnate vengono applicate al suono.

#### NOTA

Per ulteriori informazioni sull'assegnazione delle manopole e sull'impostazione della Super Knob, consultare il Manuale di riferimento in formato PDF.

### Controllo della Super Knob con un foot controller

È possibile controllare la Super Knob con un foot controller (FC7).

#### 1 Collegare il foot controller (FC7) al jack FOOT CONTROLLER [1]/[2].

#### 2 Spostare il cursore in corrispondenza del nome della performance nella schermata Performance, quindi premere il pulsante [EDIT].

#### 3 Toccare la scheda [Control] sul lato sinistro della schermata → [Control Number].

#### 4 Impostare "Foot Ctrl 1" o "Foot Ctrl 2" su "Super Knob" a seconda del jack a cui si è collegato il foot controller (FC7).

General	Control Assign				
Audio In	Control Number	Ribbon Ctrl	Breath Ctrl	Foot Ctrl 1	Foot Ctrl 2
		16	2	11	Super Knob
Motion Seq		Assign SW 1	Assign SW 2	MS Hold	MS Trigger
		86	87	88	89
Control		Assign Knob 1	Assign Knob 2	Assign Knob 3	Assign Knob 4
Effect		17	18	19	20
		Assign Knob 5	Assign Knob 6	Assign Knob 7	Assign Knob 8
		21	22	12	24

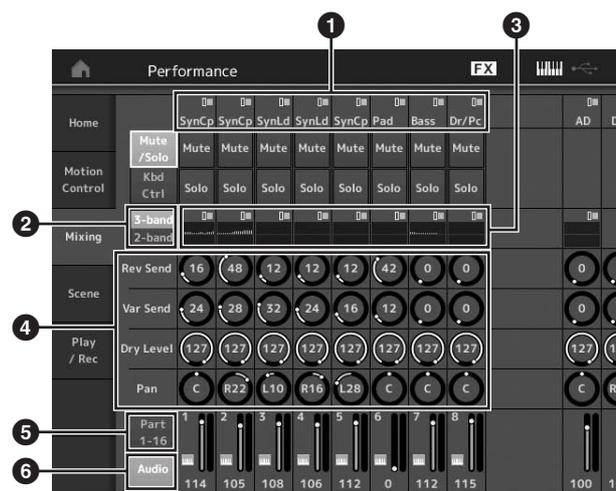
## Missaggio

Ogni messaggio può contenere fino a 16 parti ed è possibile creare un messaggio separato per ciascuna parte. È possibile regolare i vari parametri correlati al messaggio per ciascuna parte: volume, pan, ecc.

## Procedura di base per il missaggio

### 1 Toccare la scheda [Mixing] sul lato sinistro della schermata Performance.

Viene visualizzata la schermata Mixing.



- 1 Categoria principale per ciascuna parte
- 2 Passaggio dalla schermata 3-band EQ a quella 2-band EQ e viceversa
- 3 Impostazione di equalizzazione per ciascuna parte
- 4 Valori dei parametri per ciascuna parte
- 5 Modifica della schermata per le parti 1 - 16
- 6 Modifica della schermata per le parti audio (le parti 9 - 16 non sono visualizzate)

### 2 Premere il pulsante [PART CONTROL] → i pulsanti numerici A [1] - [16] per selezionare la parte desiderata per cui si desidera regolare i valori dei parametri.

#### NOTA

Toccare [Audio] (6) nella schermata per visualizzare la parte audio. È possibile impostare i parametri relativi all'ingresso dei dati audio (parte AD) dal jack A/D INPUT [L/MONO]/[R] e all'ingresso dei dati audio (parte digitale)\* dal terminale [USB TO HOST].

\* Dati audio impostati come "Digital L/R" tra le porte del dispositivo

### 3 Spostare il cursore in corrispondenza dei parametri per ciascuna parte e modificare i valori dei parametri ruotando il data dial.

#### NOTA

- Per le impostazioni dei parametri più dettagliate, premere il pulsante [EDIT] nella schermata Mixing per aprire la schermata Edit.
- Per ulteriori informazioni sui parametri di messaggio e sulla modifica del messaggio, consultare il Manuale di riferimento in formato PDF.

## Uso della funzione Scene

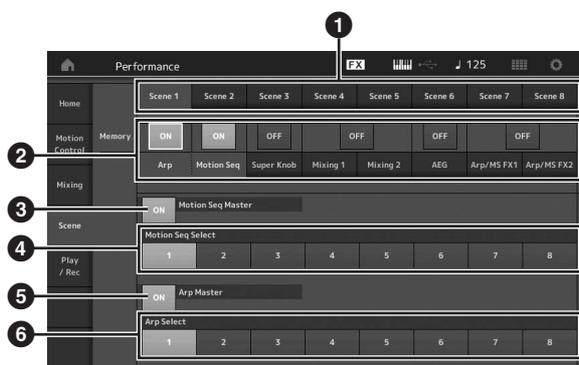
È possibile memorizzare tutte le impostazioni dei parametri, quali il tipo di arpeggio, il tipo di sequencer di movimenti e i valori dei parametri della parte insieme sotto forma di "scena". Esistono otto scene. Per selezionarle, premere il pulsante [SCENE].

Ciò è utile per apportare modifiche di grande impatto contemporaneamente al tipo di arpeggio e al tipo di sequencer di movimenti mentre si suona una singola performance.

## Modifica delle impostazioni della scena

### 1 Toccare la scheda [Scene] sul lato sinistro della schermata Performance.

Viene visualizzata la schermata Scene.



- 1 Passaggio tra le scene 1 - 8
- 2 Attivazione/disattivazione delle funzioni per ciascuna scena
- 3 Attivazione/disattivazione del sequencer di movimenti per tutte le parti
- 4 Tipo di sequencer di movimenti della scena attualmente selezionata
- 5 Attivazione/disattivazione dell'arpeggio per tutte le parti
- 6 Tipo di arpeggio della scena attualmente selezionata

#### NOTA

Le sezioni da 3 a 6 (vedere l'illustrazione riportata sopra) vengono visualizzate solo quando nella sezione 2 sono selezionati "Arp" e "Motion Seq".

### 2 Impostare le scene 1 - 8 in base alle esigenze.

Quando [Memory] è attivato per la funzione, il tipo di sequencer di movimenti o il tipo di arpeggio, le informazioni sulla funzione corrispondenti vengono memorizzate automaticamente nel pulsante [SCENE] attualmente selezionato. Premere uno dei pulsanti SCENE [1] - [8] per attivare le scene 1 - 8 e ripristinare le informazioni memorizzate per ciascuna scena.

#### NOTA

È inoltre possibile modificare le impostazioni di una scena in qualsiasi altra schermata. A questo scopo premere uno dei pulsanti SCENE [1] - [8] tenendo premuto il pulsante [SHIFT]. Le scene 1 - 8 vengono assegnate a ciascun pulsante.

### 3 Memorizzare la performance in base alle esigenze (pagina 32).

#### AVVISO

Se si seleziona un'altra performance o si spegne il sintetizzatore senza memorizzare la performance modificata, tutte le modifiche apportate alla scena vengono cancellate.

# Guida rapida - Creazione di esibizioni dal vivo personalizzate

L'esibizione dal vivo è ideale per le performance dal vivo in quanto consente di passare immediatamente tra una performance desiderata e l'altra. Per creare un'esibizione dal vivo personalizzata, raggruppare insieme le performance preferite.

## Registrazione di una performance in un'esibizione dal vivo

Per memorizzare le performance nelle esibizioni dal vivo, seguire le istruzioni riportate di seguito.

### AVVISO

- Prima di memorizzare la performance in corso di modifica nell'esibizione dal vivo, memorizzare la performance stessa (pagina 32).
- Se si seleziona un'altra performance o si spegne il sintetizzatore senza memorizzare la performance modificata, tutte le modifiche apportate vengono annullate.

### 1 Selezionare la performance da utilizzare.

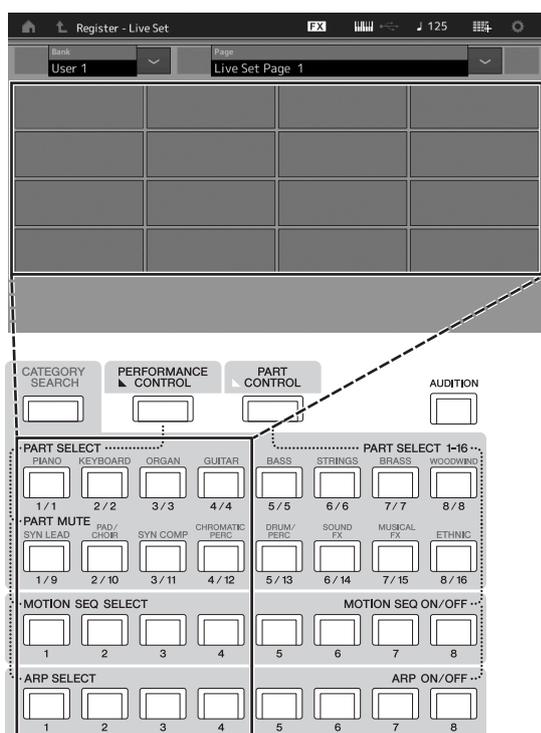
### 2 Mentre è visualizzata una schermata qualsiasi diversa da quella dell'esibizione dal vivo, tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere il pulsante [LIVE SET].

Viene visualizzata la schermata Live Set.

### 3 Toccare uno degli slot e premere il pulsante [ENTER]. La performance attualmente selezionata viene registrata nello slot.

### NOTA

Per selezionare lo slot, utilizzare i pulsanti numerici A [1] - [4] e [9] - [12], i pulsanti numerici B [1] - [4] o i pulsanti numerici C [1] - [4].



## Schermata Live Set

Performance registrata nello slot

Slot vuoto



## Ordinamento delle performance registrate in un'esibizione dal vivo

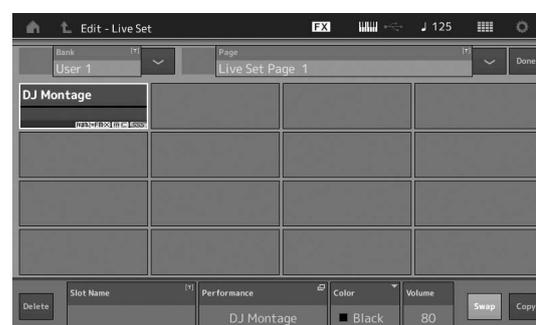
È possibile modificare l'ordine delle performance registrate in un'esibizione dal vivo nella schermata Edit - Live Set.

### 1 Premere il pulsante [EDIT] mentre è visualizzata la schermata Live Set.

Viene visualizzata la schermata Edit - Live Set. La schermata Edit - Live Set non viene visualizzata se è aperta un'esibizione dal vivo del banco preimpostato/libreria.

### 2 Selezionare lo slot che contiene la performance da spostare, quindi toccare [Swap] nella schermata.

L'opzione [Swap] si accende. È ora possibile modificare lo slot.



### 3 Selezionare lo slot di destinazione desiderato.

Lo slot originale e lo slot di destinazione si invertono.

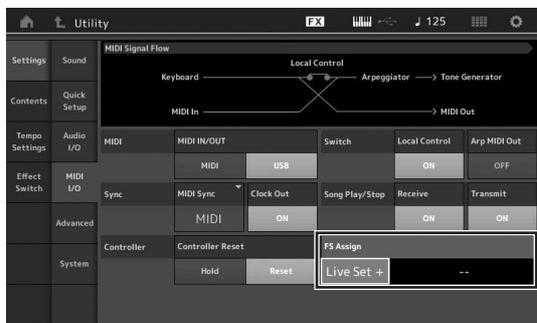
### Cambio delle performance memorizzate in un'esibizione dal vivo con il footswitch

È possibile cambiare le performance con un footswitch collegato (FC4 o FC5). L'impostazione per questa operazione è illustrata di seguito.

- 1 Collegare il footswitch (FC4 o FC5) al jack FOOT SWITCH [ASSIGNABLE].**
- 2 Premere il pulsante [UTILITY] per visualizzare la schermata Utility, quindi toccare le schede [Settings] → [MIDI I/O] sul lato sinistro della schermata.**
- 3 Impostare "FS Assign" su "Live Set +" o "Live Set -".**

Quando è selezionato "Live Set +", le performance cambiano secondo un ordine di avanzamento.

Quando è selezionato "Live Set -", le performance cambiano in ordine inverso.



# Guida rapida - Modifica delle impostazioni

Questo strumento comprende varie schermate per la modifica di parti, performance, effetti e arpeggi. Nel presente capitolo viene illustrato come creare una performance originale mediante la combinazione di più parti.

## Modifica delle performance

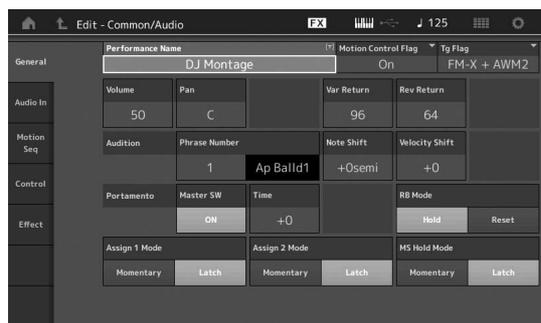
Il processo di "modifica della performance" si riferisce alla creazione di una performance mediante la modifica dei parametri che la costituiscono. A questo scopo utilizzare la schermata Performance Edit.

## Operazioni di base per la modifica di una performance

**1** Spostare il cursore in corrispondenza del nome della performance nella schermata Performance, quindi premere il pulsante [EDIT].

**2** Toccare la scheda [General] sul lato sinistro della schermata per modificare la performance.

### Schermata Performance Edit



## Memorizzazione della performance

Dopo la modifica memorizzare la performance nella memoria interna.

Per memorizzare la performance, premere il pulsante [STORE].

### AVVISO

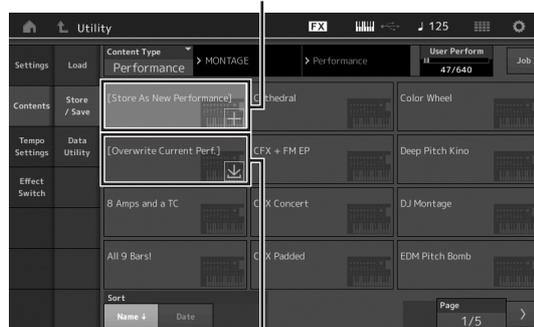
- La performance modificata va persa quando si seleziona una performance diversa o quando si spegne lo strumento.
- Se si sovrascrive una performance nel banco utente, questa viene eliminata in modo permanente. Prima di memorizzare una performance modificata, prestare attenzione a non sovrascrivere performance utente importanti. Si consiglia di salvare i dati importanti in un dispositivo di memoria flash USB collegato al terminale [USB TO DEVICE]. Per ulteriori informazioni sul salvataggio, vedere pagina 53.

### NOTA

Per selezionare una parte desiderata, utilizzare i pulsanti numerici A [1] - [16] durante la modifica delle performance, quindi modificare la parte selezionata.

**1** Premere il pulsante [STORE] per visualizzare la schermata Store.

### Memorizzazione di una nuova performance



### Performance memorizzata precedentemente

**2** Impostare la destinazione per la memorizzazione della performance.

Per memorizzare la performance appena modificata, toccare "+" nella sezione [Store As New Performance].

### NOTA

Per sovrascrivere la performance memorizzata precedentemente, toccare [Overwrite Current Perf.] o la performance da sovrascrivere.

**3** Viene visualizzata la schermata Text Input. Immettere il nome della performance memorizzata.

Per istruzioni dettagliate per l'immissione dei caratteri, vedere "Assegnazione dei nomi (immissione dei caratteri)" in "Operazioni di base e schermate" (pagina 17).

**4** Selezionare "Done" nella schermata Text Input per eseguire effettivamente la memorizzazione.

### NOTA

Se si sovrascrive il file memorizzato in precedenza, viene visualizzata una schermata di conferma dopo il passo 2. Selezionare "YES" per eseguire la memorizzazione.

## Modifica delle parti

Il processo di "modifica delle parti" si riferisce alla creazione di una parte mediante la modifica dei parametri che la costituiscono. A questo scopo utilizzare le schermate Element Common/Key Common/Operator Common Edit ed Element/Key/Operator Edit. I parametri effettivamente disponibili differiscono a seconda del tipo di parte.

### Modifica di una parte normale (AWM2)

Una parte normale (AWM2) (con suoni di strumenti musicali con pitch) può essere costituita da un massimo di otto elementi. Un elemento è l'unità di base più piccola per una parte.

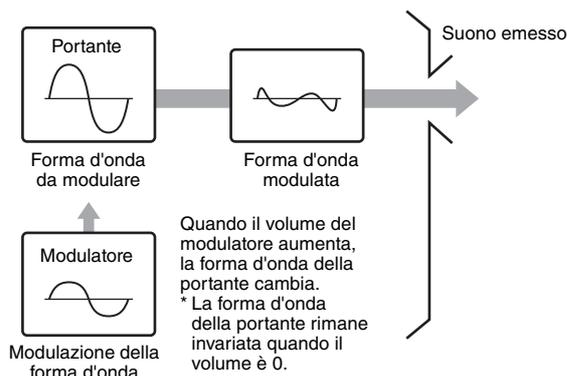
Vi sono due tipi di schermate per la modifica di una parte normale (AWM2): la schermata Element Common Edit per la modifica delle impostazioni comuni a tutti gli otto elementi e la schermata Element Edit per la modifica di singoli elementi.

Per creare un elemento, applicare vari parametri (Effect, EG, ecc.) alla forma d'onda del suono dello strumento. Una parte normale di questo strumento (AWM2) è costituita da un massimo di otto elementi.

### Modifica di una parte normale (FM-X)

Una parte normale (FM-X) (suoni FM-X assegnati) può essere costituito da un massimo di otto operatori. Vi sono due tipi di schermate per la modifica di una parte normale (FM-X): la schermata Operator Common Edit per la modifica delle impostazioni comuni a tutti gli otto operatori e la schermata Operator Edit per la modifica di singoli operatori.

L'abbreviazione "FM" di FM-X sta per "modulazione di frequenza", uno speciale sistema di generazione di suoni che utilizza la frequenza di una forma d'onda per modulare un'altra forma d'onda per produrne una completamente nuova. Le forme d'onda sono generate da "operatori", presenti in numero di otto su MONTAGE. Un operatore che genera una forma d'onda fondamentale è una "portante", mentre un operatore che modula queste forme d'onda è un "modulatore". Ciascuno degli otto operatori può essere utilizzato come portante o modulatore. Mediante la modifica del modo in cui gli operatori sono combinati e il controllo della modulazione con altri parametri, quali i livelli e gli involucri, è possibile creare suoni con timbri complessi che cambiano in maniera molto complessa.



## Drum Part Edit

Vi sono due tipi di schermata Drum Part Edit: la schermata Key Common Edit, per la modifica delle impostazioni comuni a tutti i tasti della batteria, e la schermata Key Edit, per la modifica dei singoli tasti.

Le parti di batteria sono principalmente suoni di percussione/ batteria assegnati a singoli tasti. Per creare varie parti di batteria, modificare i tipi di suono assegnati e regolare il pitch e l'equalizzazione.

Le parti di batteria di questo strumento sono costituite da un massimo di 73 tasti.

## Operazioni di base per la modifica delle parti

**1 Spostare il cursore in corrispondenza della parte da modificare nella schermata Performance, quindi premere il pulsante [EDIT].**

**2 Assicurarsi che il pulsante ELEMENT/ OPERATOR [COMMON] sia attivato, quindi toccare la scheda [Part Settings] sul lato sinistro della schermata → [General] per modificare la parte desiderata.**

### ■ Parti normali (AWM2)

Per la modifica di elementi comuni premere il pulsante ELEMENT/OPERATOR [COMMON].

Per la modifica degli elementi premere il pulsante numerico corrispondente all'elemento da modificare tra i pulsanti numerici B [1] - [8].

### ■ Parti di batteria

Per la modifica di tasti comuni premere il pulsante ELEMENT/OPERATOR [COMMON].

Per la modifica dei tasti premere il pulsante numerico B [1] - [8] corrispondente alla parte di batteria da modificare (BD, SD, ecc.).

Per cambiare i tasti di ciascun suono dello strumento (assegnati a C1 - C#2), utilizzare i pulsanti numerici B [1] - [8]. Per la selezione dei tasti diversi da quelli assegnati a C1 - C#2, attivare "Keyboard Select" sul display e suonare la nota assegnata al tasto da modificare.

### ■ Parti normali (FM-X)

Per la modifica degli operatori comuni premere il pulsante ELEMENT/OPERATOR [COMMON].

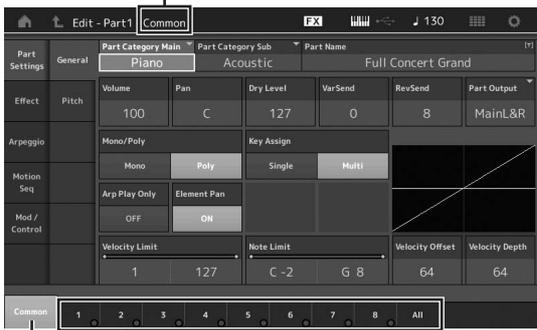
Per la modifica degli operatori premere il pulsante numerico corrispondente all'operatore da modificare tra i pulsanti numerici B [1] - [8].

### NOTA

Per ulteriori informazioni sui parametri delle parti, consultare il Manuale di riferimento in formato PDF.

### Schermata Element Common Edit

Indica che la schermata Element Common Edit è attiva.



Alterna le schermate Element Common Edit ed Element Edit.

La struttura della schermata è la stessa della schermata Key/Operator Common Edit.

### Schermata Element Edit

Indica che la schermata Element Edit è attiva.



La struttura della schermata è la stessa della schermata Key/Operator Edit.

### 3 Memorizzare la performance in base alle esigenze.

#### NOTA

Per selezionare una performance desiderata, premere il pulsante PART [COMMON] durante la modifica della parte, quindi modificare la performance selezionata.

## Modifica degli effetti delle parti

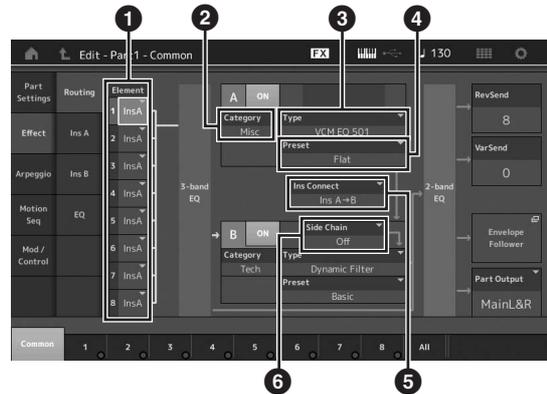
Questo strumento dispone di una vasta gamma di effetti che consentono di aggiungere la variazione e il riverbero alla parte selezionata per la performance su tastiera. Modificare il tipo di effetto applicato alla parte preimpostata per realizzare istantaneamente suoni diversi. Le istruzioni riportate di seguito illustrano come impostare il tipo di effetto e i relativi parametri applicati alla parte e come memorizzare le impostazioni sotto forma di performance utente.

**1** Spostare il cursore in corrispondenza della parte da modificare nella schermata Performance, quindi premere il pulsante [EDIT].

**2** Premere il pulsante ELEMENT/OPERATOR [COMMON].

**3** Toccare la scheda [Effect] sul lato sinistro della schermata → [Routing].

Viene visualizzata la schermata Effect per la modifica degli elementi comuni.



- ① Uscita di ciascun elemento/tasto
- ② Categoria dell'effetto Insertion A
- ③ Tipo di effetto Insertion A
- ④ Preset dell'effetto Insertion A
- ⑤ Metodo di collegamento tra gli effetti Insertion A e B
- ⑥ Selezione della catena laterale o del modulatore

**4** Impostare l'uscita di ciascun elemento/ tasto (①).

**5** Selezionare i parametri (Category (②), Type (③) e Preset (④)) corrispondenti all'effetto Insertion A.

**6** Impostare il metodo di collegamento tra gli effetti Insertion A e B (⑤).

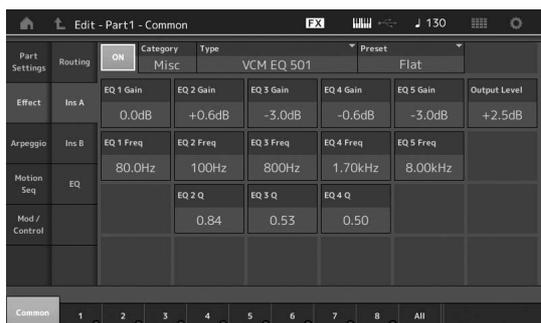
## 7 Impostare la catena laterale o il modulatore dell'effetto Insertion B (⊖).

### NOTA

La catena laterale o il modulatore utilizza l'uscita di una traccia per controllare un effetto in un'altra traccia. È possibile specificare il tipo di effetto per attivare la funzione in modo che i segnali di ingresso per le parti diverse dalla parte selezionata o il segnale di ingresso audio possano controllare l'effetto specificato. Questo trigger è denominato "catena laterale" o "modulatore" a seconda del tipo di effetto.

## 8 Toccare la scheda [Ins A] sul lato sinistro della schermata.

Viene visualizzata la schermata per la modifica dei parametri degli effetti selezionati al passo 4.



## 9 Impostare i parametri in base alle esigenze.

Per ottenere il suono desiderato, regolare finemente i parametri di ciascun tipo di effetto.

### Funzione Compare

La funzione Compare consente di passare dal suono appena modificato a quello originale, in condizione non modificata, in modo da ascoltare come le modifiche apportate influenzino il suono.

Premere il pulsante [EDIT] mentre è visualizzata la schermata Edit in modo che il pulsante [EDIT] lampeggi. In questo stato le impostazioni del suono precedenti alla modifica verranno temporaneamente ripristinate per essere confrontate. Premere di nuovo il pulsante [EDIT] per tornare allo stato originale.

## 10 Modificare l'effetto Insertion B utilizzando lo stesso metodo.

## 11 Memorizzare la performance in base alle esigenze.

## Modalità di assegnazione delle parti a una performance

Per impostazione predefinita (impostazioni presenti al momento della consegna), nei banchi preimpostati sono presenti vari tipi di performance. Per alcune di queste performance potrebbe non essere così immediato comprendere come suonarle o utilizzarle, poiché risultano essere abbastanza complicate. In questa sezione vengono illustrati i metodi ricorrenti di creazione delle performance per una migliore comprensione della loro riproduzione e del loro utilizzo. In questa sezione vengono illustrate le quattro assegnazioni di parti tipiche.

### Struttura performance

### Layer

Questo metodo consente di riprodurre due o più parti contemporaneamente premendo qualsiasi nota.

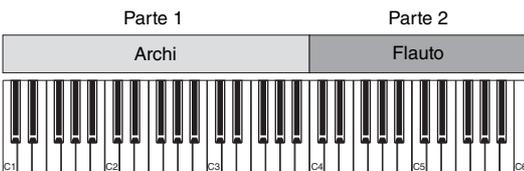
Ad esempio, è possibile creare un suono più corposo combinando due parti simili, quali due diverse parti di archi, ciascuna con una diversa velocità di attacco.



### Struttura performance

### Split per intervallo di note

Questo metodo consente di suonare parti differenti con la mano sinistra e la mano destra. Se si assegnano separatamente una parte degli archi all'intervallo inferiore e un flauto all'intervallo superiore come illustrato di seguito, è possibile riprodurre l'accompagnamento con gli archi con la mano sinistra e suonare la melodia con il flauto con la mano destra.



### Struttura performance

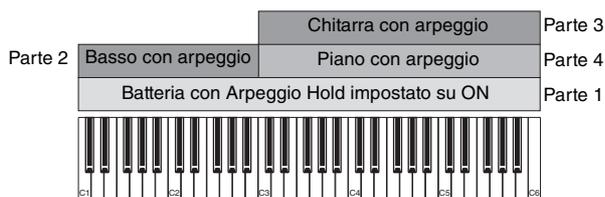
### Split per intervallo di velocità

Questo metodo consente di attivare parti differenti in base all'intensità di esecuzione (velocità). Nel seguente esempio, l'esecuzione delle note a velocità lente attiva i suoni degli archi con una velocità di attacco lenta. L'esecuzione delle note a velocità medie attiva i suoni degli archi con una velocità di attacco rapida. L'esecuzione delle note a velocità alte attiva le percussioni orchestrali.



**Struttura performance****Uso di arpeggi**

Con questo metodo è possibile eseguire da soli tutte le parti di un complesso musicale. Questo tipo di performance utilizza anche diversi tipi di arpeggio assegnati alle singole parti, semplificando ulteriormente la creazione di un suono paragonabile a quello di un intero complesso musicale. Nel seguente esempio, il pattern di batteria (da arpeggio) verrà riprodotto in modo continuato anche se le note vengono rilasciate, la linea di basso (da arpeggio) verrà riprodotta dall'esecuzione con la mano sinistra e l'accompagnamento di chitarra (da arpeggio) o l'arpeggio di pianoforte verrà riprodotto dall'esecuzione con la mano destra. È inoltre possibile modificare l'assegnazione del tipo di arpeggio per ciascuna parte premendo uno dei pulsanti numerici C [1] - [8].



Se si utilizza una combinazione dei quattro metodi descritti in precedenza, è possibile creare una grande varietà di performance. Per impostazione predefinita, molte performance memorizzate nei banchi preimpostati sono state create con i metodi descritti sopra. Provare varie performance per capire quale metodo viene utilizzato per ciascuna di esse.

## Creazione di una performance mediante la combinazione di parti

Una volta ascoltate le performance preprogrammate nei banchi preimpostati, provare a creare la propria performance originale. In questa sezione si apprenderà come creare una performance mediante la combinazione di due parti.

### Selezione di una Performance

A scopi dimostrativi assegneremo il suono di un piano alla parte 1.

- 1** **Spostare il cursore in corrispondenza del nome della parte 1 nella schermata Performance, quindi premere il pulsante [CATEGORY SEARCH] e contemporaneamente tenere premuto il pulsante [SHIFT].**

Viene visualizzata la schermata Category Search della parte.

- 2** **Selezionare [Full Concert Grand] dall'elenco delle performance.**

- 3** **Premere il pulsante [EXIT].**

### Come suonare insieme più parti (layer)

Provare a combinare due parti assegnando la parte preferita alla parte 2.

- 1** **Spostare il cursore in corrispondenza del nome della parte 2 nella schermata Performance, quindi selezionare il suono desiderato premendo il pulsante [CATEGORY SEARCH] e tenendo premuto contemporaneamente il pulsante [SHIFT].**

- 2** **Suonare la tastiera.**

La parte 1 (piano) e la parte 2 (il suono selezionato in precedenza) hanno un suono simile in un layer.

- 3** **Premere il pulsante [EXIT].**

Ora è possibile provare a suonare parti differenti con le mani sinistra e destra.

## Split

È possibile suonare parti diverse con le mani sinistra e destra. A questo scopo assegnare una parte alla parte 1, con un intervallo di note nella sezione inferiore della tastiera, e un'altra parte alla parte 2, con un intervallo di note nella sezione superiore della tastiera.



- ❶ Limite basso delle note (la nota più bassa dell'intervallo per la parte)
- ❷ Limite alto delle note (la nota più alta dell'intervallo per la parte)

**1** Toccare il limite alto delle note (❷) della parte 1 o spostare il cursore in corrispondenza di ❷ e premere il pulsante [ENTER].

**2** Toccare il menu [Keyboard] sul lato sinistro della schermata per attivarlo.

**3** Impostare la nota più alta della parte 1 premendo il tasto corrispondente.

Il numero della nota nella sezione Range della parte 1 cambia.

**4** Toccare il limite basso delle note (❶) della parte 2 o spostare il cursore in corrispondenza di ❶ e premere il pulsante [ENTER].

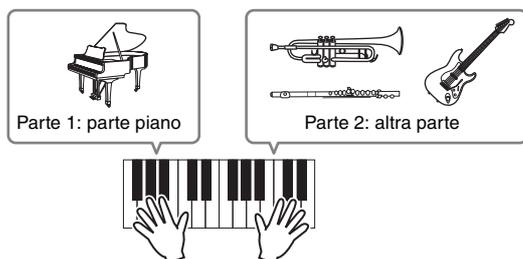
**5** Impostare la nota più bassa della parte 2 premendo il tasto corrispondente.

Il numero della nota nella sezione Range della parte 2 cambia.

**6** Toccare il menu [Keyboard] sul lato sinistro della schermata per disattivarlo.

**7** Suonare la tastiera.

Le note suonate con la mano sinistra riproducono la parte del piano (parte 1), mentre quelle suonate con la mano destra riproducono l'altra parte selezionata (parte 2).



**8** Attivare il pulsante [PART CONTROL] e regolare le impostazioni del volume delle parti 1 e 2 utilizzando i Control Slider 1 e 2.

## Cambiamento dell'intervallo di note della parte split su un'ottava più bassa

Cambiare l'intervallo di note della parte 2 su un'ottava più bassa.

**1** Spostare il cursore in corrispondenza della parte 2 e premere il pulsante [EDIT] per la modifica della parte.

**2** Toccare la scheda [Part Setting] sul lato sinistro della schermata → [Pitch].



Note Shift

**3** Selezionare "Note Shift" per regolare il pitch.

Il pitch viene spostato in incrementi di semitoni.

Specificare "-12" per rendere l'intervallo di note un'ottava più bassa.

**4** Suonare la tastiera.

## Modifica delle impostazioni di arpeggio di ciascuna parte

Modificare le impostazioni di arpeggio di ciascuna parte.

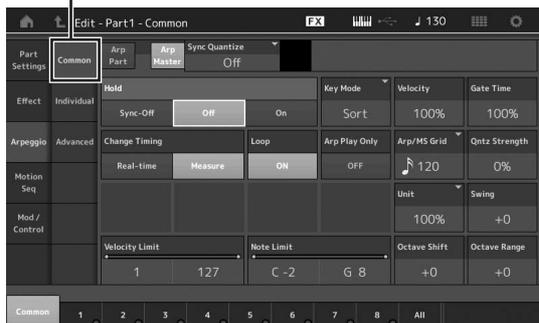
È possibile assegnare il ritmo o il pattern di accompagnamento che si addice meglio allo stile musicale desiderato per la performance.

**1** Spostare il cursore in corrispondenza della parte 1 e premere il pulsante [EDIT] per visualizzare la schermata Element Common Edit.

**2** Toccare la scheda [Arpeggio] sul lato sinistro della schermata → [Common] (vicino alla parte superiore della schermata).

Viene visualizzata la schermata per l'impostazione dei parametri di arpeggio comuni per tutti i tipi di arpeggio. Tenere presente che il parametro Arpeggio Hold è utile quanto la selezione del tipo di arpeggio. Se questo parametro è impostato su "on", la riproduzione dell'arpeggio continua anche se la nota viene rilasciata. Questo parametro deve essere impostato su "on" se alla parte viene assegnato un suono di batteria e si desidera riprodurre l'arpeggio (pattern ritmico) in modo continuo, indipendentemente dal mantenimento della pressione sulla nota.

Scheda [Common]



**3** Toccare la scheda [Individual] per visualizzare la schermata per l'impostazione di ciascun tipo di arpeggio.

**4** Toccare il tipo di arpeggio e selezionare il menu [Search] sul lato sinistro della schermata. In alternativa è possibile premere il pulsante [CATEGORY SEARCH].

La categoria determina il tipo di strumento e la sottocategoria determina il tipo di musica.

Impostazione del tipo di arpeggio



Procedere con l'assegnazione di altri tipi di arpeggio a seconda delle necessità.

**5** Memorizzare la performance in base alle esigenze.

# Registrazione e riproduzione

È possibile registrare i dati MIDI come song su questo strumento o registrare la performance (dati audio) su un dispositivo di memoria flash USB collegato a MONTAGE.

## Terminologia

### Song

Una song in questo strumento è praticamente uguale a quella di un sequencer MIDI e la riproduzione si arresta automaticamente alla fine dei dati registrati. Il sintetizzatore MONTAGE può memorizzare un massimo di 64 song.

### Traccia

Rappresenta la posizione nella memoria sul sequencer in cui vengono memorizzate le performance musicali (costituite da eventi MIDI). Il sintetizzatore MONTAGE mette a disposizione 16 tracce, corrispondenti alle 16 parti del messaggio.

### Registrazione in tempo reale

Lo strumento registra i dati della performance mentre viene eseguita con un metronomo. Esistono tre metodi di registrazione in tempo reale: Replace, Overdub e Punch In/Out.

- Replace consente di sovrascrivere una traccia già registrata con nuovi dati, cancellando i dati registrati in precedenza.
- Overdub consente di aggiungere altri dati a una traccia che contiene già dati, in altre parole registrando nuove note su quelle precedenti.
- Punch In/Out consente di reregistrare selettivamente su un'area specifica della traccia.

## Registrazione MIDI

Questo strumento dispone di un registratore delle performance (sequencer multitraccia integrato) per la registrazione della performance su tastiera come dati MIDI. Questa funzione consente di memorizzare istantaneamente la frase che viene in mente. Con DAW è possibile creare arrangiamenti multistrumentali complessi, interi e song complete.

### Registrazione su una traccia

Nella presente sezione verrà illustrato come registrare la performance su tastiera mediante la registrazione di una parte sulla traccia 1. Tuttavia sarà dapprima necessario configurare MONTAGE per la registrazione.

#### 1 Toccare la scheda [Play/Rec] sul lato sinistro della schermata Performance.

Viene visualizzata la schermata per la registrazione.

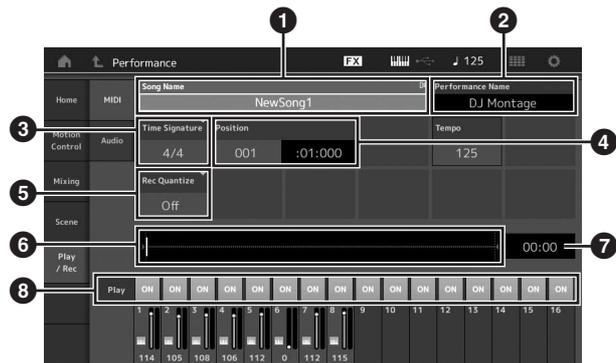
#### 2 Toccare la scheda [MIDI] sul lato sinistro della schermata.

#### 3 Premere il pulsante [●] (registrazione).

Viene visualizzata la schermata Record Setup.

#### NOTA

In alternativa è possibile premere il pulsante [●] (registrazione) nella schermata Performance per eseguire contemporaneamente i passi 1 - 3.



- 1 Nome della song
- 2 Nome della performance attualmente selezionata
- 3 Time Signature (indicatore)
- 4 Position (posizione iniziale della registrazione/riproduzione)
- 5 Quantizzazione
- 6 Posizione corrispondente all'intera sequenza
- 7 Durata della registrazione dell'intera sequenza
- 8 Attivazione/disattivazione della riproduzione per ciascuna traccia

#### 4 Impostare i seguenti parametri nella schermata Record Setup.

- 4-1 Spostare il cursore in corrispondenza dell'indicatore Time Signature (3), quindi impostare il valore. In questo esempio impostare il valore su "4/4".
- 4-2 Impostare la quantizzazione su "240 (8th note)" in Record Quantize (5). Questa pratica funzione consente di quantizzare (ottimizzare il tempo) automaticamente le note in tempo reale durante la registrazione. La quantizzazione allinea il tempo degli eventi nota alla battuta più vicina. Solitamente è necessario impostare il valore più piccolo della nota nello spartito eventualmente disponibile.

#### 5 Dopo avere completato la configurazione della registrazione, premere il pulsante [▶] (riproduzione) per avviare la registrazione.

Premere il pulsante [▶] (riproduzione), quindi avviare la registrazione dopo il conteggio.

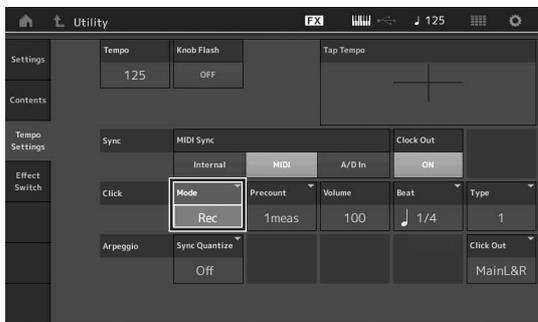
#### 6 Al termine dell'esecuzione premere il pulsante [■] (interruzione) per interrompere la registrazione.

Se l'esecuzione non è soddisfacente, premere il pulsante [■] (interruzione), quindi provare a eseguire nuovamente la registrazione.

### Registrazione con il clic

Per utilizzare il clic durante la registrazione MIDI, seguire la procedura descritta di seguito.

- 1 Premere il pulsante [UTILITY] e toccare [Tempo Settings] nella schermata per visualizzare la schermata per l'impostazione del tempo. Impostare la modalità su "Rec".

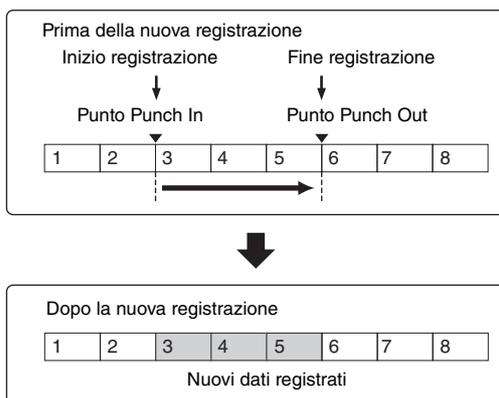


#### NOTA

Quando è impostato "Rec/Play", il clic emette un suono durante la registrazione MIDI e la riproduzione. Quando è impostato "Always", il clic emette sempre un suono.

### Nuova registrazione di una parte specifica di una song (Punch In/Out)

Utilizzare il metodo Punch In/Out per registrare di nuovo solo su una porzione specifica della traccia. Se si imposta il punto iniziale (Punch In) e quello finale (Punch Out) e si inizia a registrare dall'inizio della song, la registrazione viene eseguita solo tra i punti Punch In e Punch Out. Nell'esempio di otto misure riportato di seguito vengono registrate nuovamente solo le misure dalla terza fino alla quinta.



#### NOTA

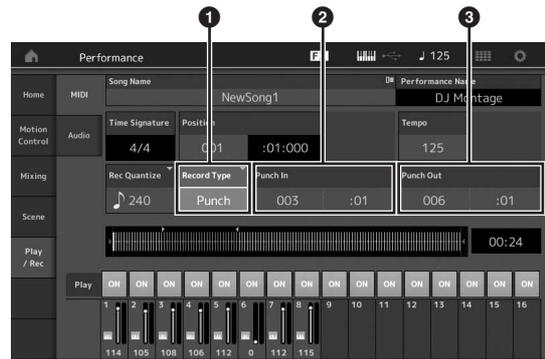
Il metodo Punch In/Out sostituisce (rimuove) sempre i dati originali nell'area specificata.

Per eseguire la registrazione Punch In/Punch Out nello stato descritto in precedenza, impostare anticipatamente i seguenti parametri nella schermata Record Setup.

- 1 "Record Type": "punch"
- 2 Punch In: 003:01  
La riproduzione della traccia di registrazione è disattivata a partire da questo punto e la performance sulla tastiera verrà registrata sulla traccia.

- 3 Punch Out: 006:01

La registrazione termina in questo punto e comincia la riproduzione normale della traccia di registrazione.



### Annullamento della registrazione più recente (Undo/Redo)

Il job Undo annulla le modifiche apportate nella sessione di registrazione più recente e ripristina la condizione precedente dei dati. Redo è disponibile soltanto dopo avere utilizzato Undo e permette di ripristinare le modifiche apportate prima dell'annullamento.

- 1 Undo (Questa schermata non è disponibile se non è stato registrato nulla.)

Toccare [Undo] per visualizzare la schermata di conferma. Se si seleziona Undo, la registrazione precedente viene annullata.



- 2 Redo (Questa schermata non è disponibile se non è stata eseguita un'operazione di annullamento.)

Toccare [Redo] per visualizzare la schermata di conferma. Se si seleziona Redo, viene ripristinata la modifica apportata.

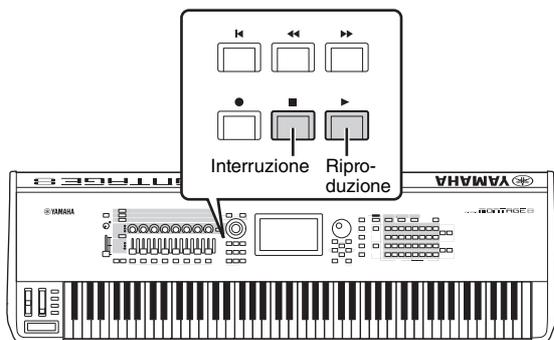


## Riproduzione di una song

Nella presente sezione viene illustrato come utilizzare le funzioni Mute/Solo durante la riproduzione di una song registrata.

### Riproduzione delle song

- 1 Premere il pulsante [▶] (riproduzione) per avviare la song.



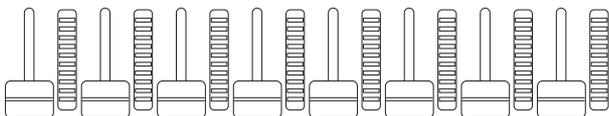
#### NOTA

Per regolare il livello di volume delle song, utilizzare lo slider [MASTER VOLUME].

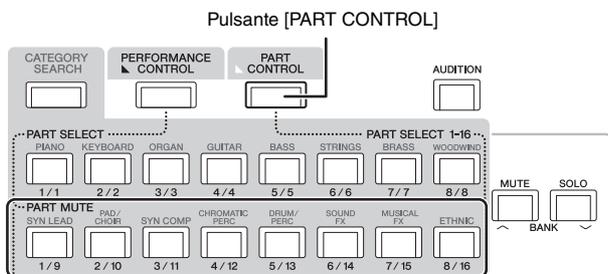
- 2 Premere il pulsante [■] (interruzione) per interrompere la song.

### Regolazione del volume di ogni parte

È possibile regolare il volume di ognuna delle otto parti tramite gli slider del pannello.



Quando una delle tracce 1 - 8 è attualmente selezionata, gli otto slider vengono utilizzati per regolare il volume per le parti 1 - 8. Quando è selezionata una delle tracce 9 - 16, gli slider vengono utilizzati per regolare il volume per le parti 9 - 16. Per selezionare la traccia, attivare il pulsante [PART CONTROL], quindi premere il pulsante numerico desiderato tra i pulsanti numerici A [9] - [16].



Pulsanti numerici A [9] - [16]

Oltre agli slider, è possibile utilizzare le manopole 1 - 8 per modificare l'impostazione della parte della riproduzione della song in tempo reale. Per ulteriori informazioni, consultare il Manuale di riferimento in formato PDF.

## Registrazione delle proprie performance come audio

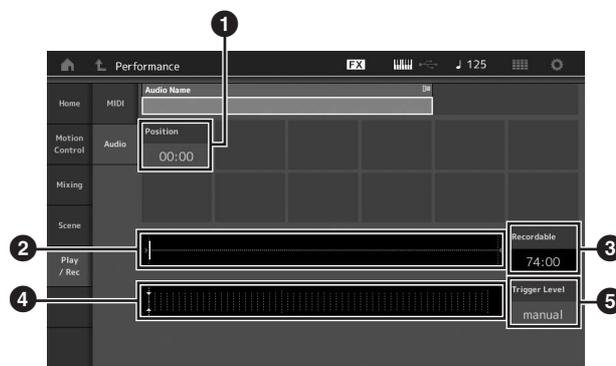
Le performance eseguite su MONTAGE possono essere registrate sotto forma di file audio (44,1 kHz, 24 bit, stereo) nel formato WAV in un dispositivo di memoria flash USB. Il livello di registrazione è fisso ed è possibile registrare fino a 74 minuti di continuo (a condizione che il dispositivo di memorizzazione USB disponga di memoria libera sufficiente).

#### AVVISO

Il sintetizzatore MONTAGE o il dispositivo di memorizzazione selezionato non devono mai essere spenti durante la registrazione, la riproduzione o il salvataggio del file audio registrato. Lo spegnimento del dispositivo durante tali operazioni può rendere impossibile il successivo accesso al dispositivo di memorizzazione.

- 1 Collegare un dispositivo di memoria flash USB al terminale [USB TO DEVICE] del sintetizzatore MONTAGE.
- 2 Toccare la scheda [Play/Rec] sul lato sinistro della schermata Performance.
- 3 Toccare la scheda [Audio] sul lato sinistro della schermata.
- 4 Premere il pulsante [●] (registrazione) per impostare la registrazione audio.

Viene visualizzata la schermata Record Setup.



- 1 Posizione di riproduzione
- 2 Posizione di riproduzione corrente in tutti i dati audio
- 3 Tempo di registrazione disponibile
- 4 Indicatore di livello
- 5 Trigger level

- 5 Impostare il trigger level obbligatorio (5).

Se si imposta il trigger level su "manual", la registrazione ha inizio quando viene premuto il pulsante [▶] (riproduzione). In alternativa, se si imposta un valore compreso tra 1 e 127, la registrazione ha inizio automaticamente quando il volume di riproduzione supera tale livello. Il livello impostato qui sarà indicato da triangoli blu nell'indicatore di livello (4). Per ottenere risultati ottimali, impostare il parametro sul valore più basso possibile per acquisire l'intero segnale ma non basso a punto tale da registrare rumori indesiderati.

## 6 Premere il pulsante [▶] (riproduzione).

Se si è impostato il trigger level su "manual", la registrazione ha inizio immediatamente dopo che si è premuto il pulsante [▶] (riproduzione). Durante la registrazione, il pulsante [●] (registrazione) si accende di colore rosso e il pulsante [▶] (riproduzione) si accende di colore verde. Se si è impostato un valore compreso tra 1 e 127 come trigger level, la registrazione ha inizio automaticamente quando il volume di riproduzione supera tale livello.

## 7 Suonare la tastiera.

Se si imposta il trigger level su un valore compreso tra 1 e 127, la registrazione ha inizio automaticamente quando il volume di riproduzione supera tale livello.

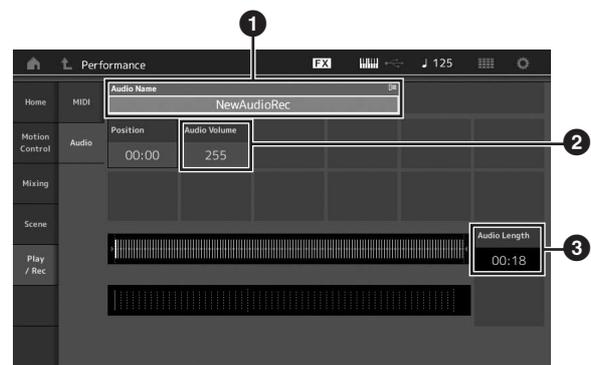
## 8 Al termine dell'esecuzione premere il pulsante [■] (interruzione).

Il file audio registrato viene salvato sul dispositivo selezionato.

## Riproduzione di un file audio

Come descritto di seguito, MONTAGE è in grado di riprodurre file audio (.wav) da un dispositivo di memoria flash USB, indipendentemente dal fatto che siano stati creati dallo strumento stesso o provengano da un'altra origine.

- 1 Collegare un dispositivo di memoria flash USB al terminale [USB TO DEVICE] del sintetizzatore MONTAGE.
- 2 Toccare la scheda [Play/Rec] → [Audio] sul lato sinistro della schermata Performance.
- 3 Toccare "Audio Name", quindi selezionare il menu [Load] sul lato sinistro della schermata.
- 4 Selezionare il dispositivo di memoria flash USB sorgente e la cartella.
- 5 Selezionare il file desiderato (.wav) sul dispositivo di memoria flash USB per eseguire l'operazione di caricamento.



- 1 Nome audio
- 2 Volume audio
- 3 Lunghezza audio

## 6 Premere il pulsante [▶] (riproduzione).

Ha inizio la riproduzione del file audio.

## 7 Spostare il cursore in corrispondenza di "Audio Volume" (2), quindi regolare il volume di riproduzione utilizzando il data dial.

## 8 Per interrompere la riproduzione, premere il pulsante [■] (interruzione).

### NOTA

Ricordarsi che durante la riproduzione audio è inoltre possibile riprodurre una performance selezionata sulla tastiera.

# Utilizzo come tastiera master

La funzione di tastiera master consente di assegnare fino a otto zone separate in ciascuna performance per l'uso come controller della tastiera master.

È possibile visualizzare le impostazioni per controllare immediatamente un dispositivo MIDI esterno ogni volta che è necessario mediante la combinazione con le esibizioni dal vivo. Di conseguenza è possibile cambiare e controllare il generatore di suoni MIDI esterno collegato in sequenza quando si esegue una performance dal vivo.

## Impostazione per l'uso come tastiera master - Zona

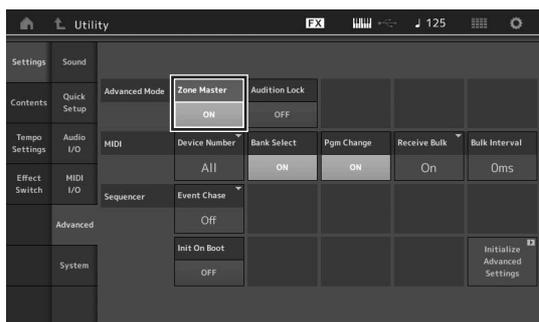
Quando si utilizza MONTAGE come tastiera master, è possibile dividere la tastiera in un massimo di otto aree indipendenti, denominate "zone". A ciascuna zona è possibile assegnare canali MIDI diversi e funzioni differenti delle manopole e dei Control Slider. In questo modo è possibile gestire contemporaneamente varie parti del generatore di suoni multitimbrici interno con una sola tastiera oppure controllare le performance di uno strumento MIDI esterno tramite diversi canali, oltre alle performance interne del sintetizzatore stesso. In altre parole è possibile usare il sintetizzatore MONTAGE per svolgere efficientemente il ruolo di diverse tastiere. È possibile impostare i parametri correlati alle otto zone e memorizzare le impostazioni.

Innanzitutto impostare il sintetizzatore MONTAGE come tastiera master attivando le impostazioni della zona.

**1 Premere il pulsante [UTILITY] per visualizzare la schermata Utility.**

**2 Toccare le schede [Settings] → [Advanced] sul lato sinistro della schermata.**

**3 Toccare [Zone Master] per attivare l'opzione.**



**4 Premere il pulsante [EXIT].**

Viene memorizzata l'impostazione e viene visualizzata la schermata precedente.

Quindi definire le impostazioni secondo la tastiera master (zona) per ciascuna performance.

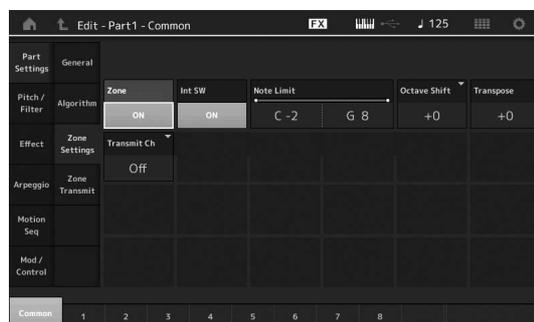
**1 Premere il pulsante [PERFORMANCE] per visualizzare la schermata Performance.**

**2 Spostare il cursore in corrispondenza della parte desiderata della performance attualmente selezionata, quindi premere il pulsante [EDIT] per modificare la parte.**

**3 Toccare le schede [Part Settings] → [Zone Settings] sul lato sinistro della schermata.**

**4 Toccare [Zone] per attivare l'opzione.**

**5 Impostare i parametri correlati alla zona, ad esempio il canale di trasmissione MIDI e Note Limit.**



**6 Toccare la scheda [Zone Transmit] per impostare gli interruttori di trasmissione in base alle esigenze.**



Dopo avere definito queste impostazioni, premere il pulsante [STORE] per memorizzare le performance.

Per ulteriori informazioni sulle impostazioni della zona, consultare il Manuale di riferimento in formato PDF.

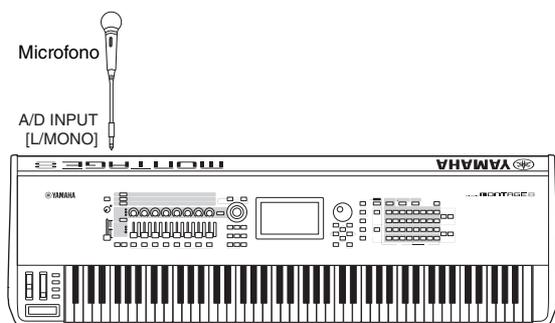
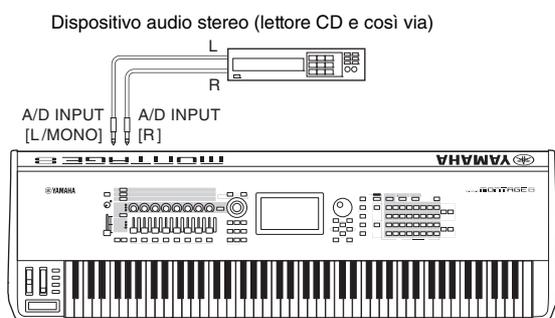
# Collegamento di un microfono o dispositivo audio

## Come suonare la tastiera insieme all'audio in ingresso dai jack A/D INPUT [L/MONO]/[R]

È possibile assegnare il suono di ingresso A/D (ad esempio, la voce attraverso un microfono, un lettore CD o un sintetizzatore) come parte di ingresso audio. Per questa parte possono essere impostati vari parametri come volume, pan ed effetti e il suono viene emesso insieme alla performance eseguita sulla tastiera.

**1 Accertarsi di spegnere lo strumento e di impostare al minimo la manopola A/D INPUT [GAIN].**

**2 Collegare il dispositivo audio o il microfono al jack A/D INPUT [L/MONO]/[R] sul pannello posteriore.**



### NOTA

Si consiglia l'utilizzo di un microfono dinamico standard. Questo strumento non supporta microfoni a condensatore con alimentazione phantom.

**3 Accendere i dispositivi audio collegati, quindi accendere il sintetizzatore MONTAGE.**

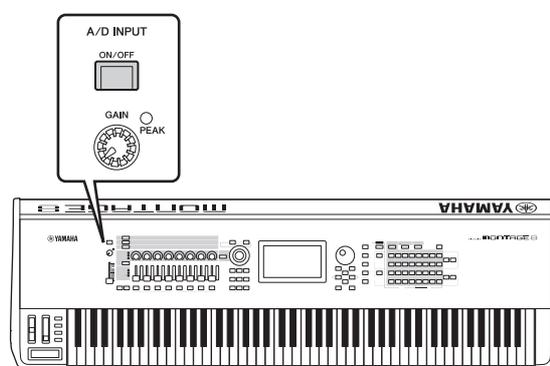
**4 Premere il pulsante [UTILITY] per visualizzare la schermata Utility, quindi toccare le schede [Settings] → [Audio I/O] sul lato sinistro della schermata.**

**5 Impostare il parametro "Mic/Line" secondo il dispositivo particolare collegato ai jack A/D INPUT [L/MONO]/[R].**

Se si collega un dispositivo con un livello di uscita basso (ad esempio, un microfono), impostare il parametro su "Mic". Se si collega un dispositivo con un livello di uscita alto (ad esempio, una tastiera sintetizzatore, un lettore CD o un lettore di musica portatile), impostare il parametro su "Line".

**6 Premere il pulsante A/D INPUT [ON/OFF] in modo che si accenda la spia corrispondente.**

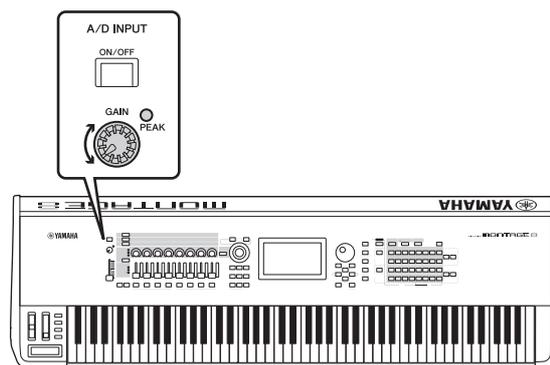
Questa impostazione consente di ricevere i segnali audio dal dispositivo audio collegato.



**7 Regolare il livello di input utilizzando la manopola [GAIN].**

### NOTA

Regolare il livello di ingresso con la manopola [GAIN] in modo che il LED PEAK si accenda brevemente solo con i suoni di ingresso più forti.



**8 Premere il pulsante [PERFORMANCE], quindi selezionare la performance desiderata.**

Suonare la tastiera mentre si canta nel microfono o si suona il dispositivo audio.

# Configurazione delle impostazioni generali del sistema

Nella schermata Utility è possibile impostare vari parametri. In particolare nella scheda [Settings] è possibile impostare i parametri validi per l'intero sistema di questo strumento. Le modifiche apportate nella schermata Utility vengono attivate dopo che si è premuto il pulsante [EXIT] per visualizzare la schermata originale. Nella presente sezione vengono illustrate alcune utili funzioni relative alle impostazioni dell'intero sistema.

## Impostazione delle attività automatiche all'accensione

È possibile determinare quale schermata viene visualizzata automaticamente all'accensione: Live Set o Performance.

- 1 Premere il pulsante [UTILITY] per visualizzare la schermata Utility, quindi toccare le schede [Settings] → [System].
- 2 In [Power on Mode] selezionare "Live Set" (schermata Live Set) o "Perform" (schermata Performance) come schermata di avvio.



- 3 Premere il pulsante [EXIT].  
Viene memorizzata l'impostazione e viene visualizzata la schermata precedente.

## Impostazione del comportamento della spia del pulsante

È possibile controllare l'attenuazione dell'illuminazione delle spie del pulsante.

- 1 Premere il pulsante [UTILITY] per visualizzare la schermata Utility, quindi toccare le schede [Settings] → [System].
- 2 Impostare "Half Glow" su "Off", "1/4" o "1/2".  
Quando è selezionato "Off", la funzione di attenuazione è disattivata.  
Quando è selezionato "1/4", la luminosità del pulsante nella condizione di illuminazione attenuata è ridotta del 25% rispetto alla condizione di illuminazione completa. Questo livello di illuminazione è adatto per le ambientazioni buie, ad esempio un palco.  
Quando è selezionato "1/2", la luminosità del pulsante nella condizione di illuminazione attenuata è ridotta del 50% rispetto alla condizione di illuminazione completa. Questo livello di illuminazione è utile nelle ambientazioni luminose (ad esempio, esterni) quando è difficile distinguere se il pulsante è attenuato o spento.
- 3 Premere il pulsante [EXIT].  
Viene memorizzata l'impostazione e viene visualizzata la schermata precedente.

## Attivazione/disattivazione di varie funzioni

È possibile impostare varie funzioni. A questo scopo toccare la scheda [System] nella schermata Utility.

### Attivazione/disattivazione dell'animazione

È possibile attivare o disattivare l'animazione della transizione da una schermata all'altra nel modo seguente.

- 1 Premere il pulsante [UTILITY] per visualizzare la schermata Utility, quindi toccare le schede [Settings] → [System].
- 2 Selezionare "ON" oppure "OFF" in "Animation" per attivare o disattivare l'animazione.



- 3 Premere il pulsante [EXIT].  
Viene memorizzata l'impostazione e viene visualizzata la schermata precedente.

### Attivazione/disattivazione dell'effetto di offuscamento della schermata

Quando è selezionata una schermata, quella selezionata precedentemente risulta offuscata. È possibile attivare o disattivare la funzione nel modo seguente.

- 1 Premere il pulsante [UTILITY] per visualizzare la schermata Utility, quindi toccare le schede [Settings] → [System].
- 2 Impostare "Blur" su "ON" oppure "OFF" per attivare o disattivare l'effetto di offuscamento.
- 3 Premere il pulsante [EXIT].  
Viene memorizzata l'impostazione e viene visualizzata la schermata precedente.

## Attivazione/disattivazione del suono di avvertimento

È possibile attivare o disattivare il suono di avvertimento (che conferma le operazioni, la selezione di menu/parametri e così via) nel modo seguente.

- 1 Premere il pulsante [UTILITY] per visualizzare la schermata Utility, quindi toccare le schede [Settings] → [System].
- 2 Impostare "Beep" su "ON" oppure "OFF" per attivare o disattivare il suono di avvertimento.
- 3 Premere il pulsante [EXIT].  
Viene memorizzata l'impostazione e viene visualizzata la schermata precedente.

## Attivazione/disattivazione del lampeggiamento della Super Knob

Per impostazione predefinita, la Super Knob lampeggia alla battuta corrente. È possibile attivare o disattivare il lampeggiamento nel modo seguente.  
Quando la funzione è disattivata, la Super Knob rimane accesa costantemente.

- 1 Premere il pulsante [UTILITY] per visualizzare la schermata Utility, quindi toccare le schede [Settings] → [System].
- 2 Selezionare "ON" oppure "OFF" in "Knob Flash" per attivare o disattivare il lampeggiamento.

## Calibrazione del pannello a sfioramento

La calibrazione del pannello a sfioramento può essere necessaria se a volte il pannello non risponde o risponde in modo irregolare.

- 1 Tenere premuto il pulsante [UTILITY] e premere il pulsante PART [COMMON].  
Viene visualizzata la schermata Utility, in cui è selezionato [Calibrate Touch Panel].
- 2 Premere il pulsante [ENTER].
- 3 Viene visualizzato un quadrato bianco. Toccare il quadrato per calibrare il pannello a sfioramento e continuare con i quadrati bianchi successivi fino al completamento dell'operazione.

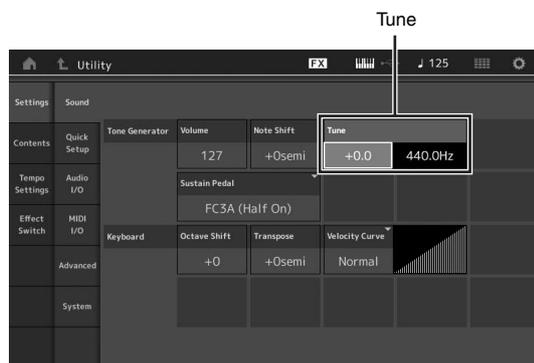
### NOTA

In alternativa è possibile toccare [UTILITY] → [Settings] → [System] per visualizzare la schermata per l'impostazione del sistema e quindi toccare [Calibrate Touch Panel].

## Modifica dell'accordatura master

È possibile regolare l'accordatura di MONTAGE. Ciò è utile quando si suona in un ensemble per ottenere una corrispondenza con il pitch di altri strumenti che non possono essere accordati facilmente (ad esempio, un piano).

- 1 Premere il pulsante [UTILITY] per visualizzare la schermata Utility, quindi toccare le schede [Settings] → [Sound].



- 2 Selezionare "Tune" e modificare il parametro con il data dial.

In questo esempio, il valore viene cambiato da "440 Hz" in "442 Hz". Dal momento che il parametro Tune viene regolato in centesimi (1 centesimo = 1/100 di un semitono), sulla destra viene visualizzato il valore corrispondente in Hertz. Ruotare il data dial per impostare il valore su "+8.0". Utilizzare un accordatore per un'accordatura più accurata in base alle esigenze.

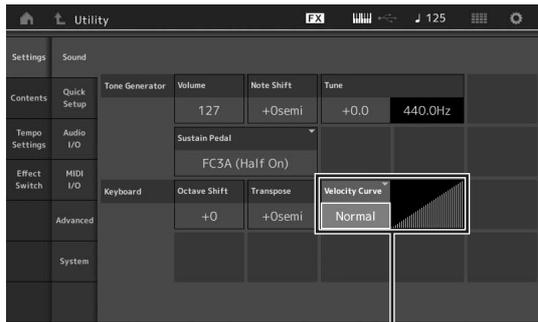
- 3 Premere il pulsante [EXIT].

Viene memorizzata l'impostazione e viene visualizzata la schermata precedente.

## Modifica della curva di velocità

Queste cinque curve determinano in che modo l'effettiva velocità viene generata e trasmessa in base alla velocità (intensità) con cui si suonano le note sulla tastiera. Il grafico rappresentato nella schermata indica la curva di risposta della velocità. La linea orizzontale indica i valori di velocità ricevuti (intensità di esecuzione), mentre quella verticale rappresenta i valori effettivi della velocità trasmessi ai generatori di suoni interni o esterni.

- 1 Premere il pulsante [UTILITY] per visualizzare la schermata Utility, quindi toccare le schede [Settings] → [Sound].



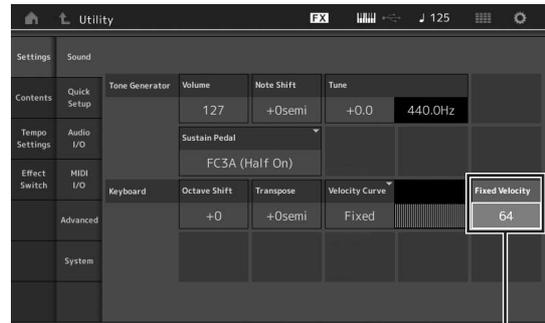
Curva di velocità

- 2 Selezionare "Velocity Curve" e modificare l'impostazione della curva in base alle esigenze, dal menu a comparsa a sinistra della schermata.

<b>Normal</b>	Questa "curva" lineare produce una corrispondenza equivalente tra l'intensità con cui si suona la tastiera (velocità) e l'effettiva variazione di suono.
<b>Soft</b>	Questa curva produce una risposta aumentata, specifica per velocità più basse.
<b>Hard</b>	Questa curva produce una risposta aumentata, specifica per velocità più alte.
<b>Wide</b>	Questa curva aumenta l'intensità di esecuzione producendo velocità più basse se si suona più piano e velocità più alte se si suona più forte. Questa è, pertanto, un'impostazione molto utile per ampliare l'intervallo dinamico.
<b>Fixed</b>	Questa impostazione produce sempre la stessa variazione di suono (impostata dal parametro Fixed Velocity di seguito) indipendentemente dall'intensità di esecuzione.

### Quando il parametro della curva di velocità è impostato su "Fixed"

La velocità della nota suonata viene fissata sul valore qui impostato.



Impostazione del valore della velocità fissa

- 3 Premere il pulsante [EXIT].

Viene memorizzata l'impostazione e viene visualizzata la schermata precedente.

### Attivazione/disattivazione di Local Control

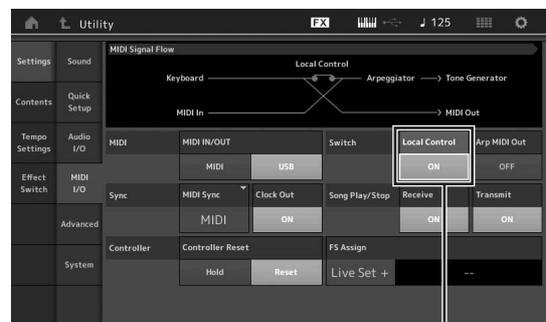
Solitamente Local Control è impostato su on. Tuttavia in alcuni casi, quando si usa un programma per computer e sequencer, si consiglia di disattivarlo in modo che la tastiera non suoni le parti interne, ma le informazioni MIDI appropriate continuano a essere trasmesse tramite il terminale MIDI OUT quando le note vengono suonate sulla tastiera. Inoltre le informazioni MIDI immesse vengono elaborate in modo appropriato in questo strumento.

- 1 Premere il pulsante [UTILITY] per visualizzare la schermata Utility, quindi toccare la scheda [Settings] sul lato sinistro della schermata → [MIDI I/O].

- 2 Impostare "Local Control" su "ON" oppure "OFF".

- 3 Premere il pulsante [EXIT].

Viene memorizzata l'impostazione e viene visualizzata la schermata precedente.



Local Control

# Collegamento di strumenti MIDI esterni

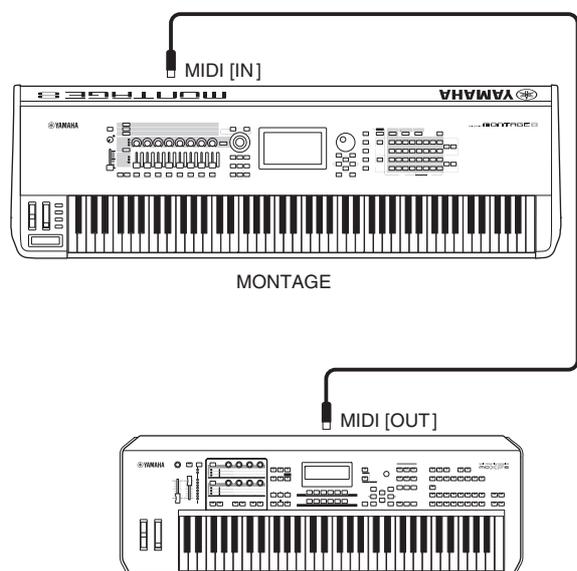
Con un cavo MIDI standard (da acquistare separatamente) è possibile collegare uno strumento MIDI esterno e controllarlo dal sintetizzatore MONTAGE. È inoltre possibile utilizzare un dispositivo MIDI esterno (ad esempio, una tastiera o un sequencer) per controllare i suoni su MONTAGE. Di seguito sono riportati diversi esempi di collegamento MIDI. Utilizzare quello più simile alla configurazione impiegata.

## NOTA

È possibile utilizzare le interfacce integrate, i terminali MIDI o il terminale [USB TO HOST] per la trasmissione e la ricezione di dati MIDI. Tuttavia non è possibile usarli contemporaneamente. Selezionare il terminale da utilizzare per il trasferimento di dati MIDI premendo il pulsante [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O]. Nelle spiegazioni riportate nel presente capitolo, "MIDI IN/OUT" viene impostato su "MIDI" poiché come esempio di collegamento è utilizzato il MIDI.

## Controllo di MONTAGE da una tastiera o un sintetizzatore MIDI esterni

Utilizzare una tastiera o un sintetizzatore esterni per selezionare e riprodurre in remoto le performance di MONTAGE.



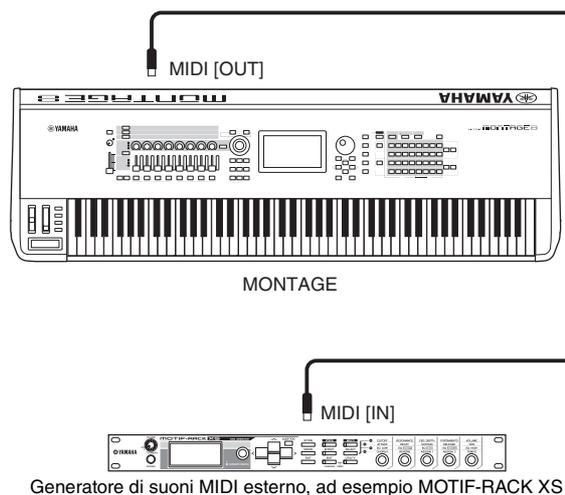
Tastiera MIDI esterna, sintetizzatore MIDI esterno, ecc.

### Canali di trasmissione e ricezione MIDI

Accertarsi che il canale di trasmissione MIDI dello strumento MIDI esterno corrisponda al canale di ricezione MIDI di MONTAGE. Per ulteriori informazioni sull'impostazione del canale di trasmissione MIDI dello strumento MIDI esterno, fare riferimento al manuale di istruzioni dello strumento stesso. Il numero di ciascun canale di ricezione MIDI di MONTAGE corrisponde al numero di ciascuna parte, ad esempio il canale 1 per la parte 1, il canale 2 per la parte 2 e così via.

## Controllo di una tastiera o un sintetizzatore MIDI esterni da MONTAGE

Questo collegamento consente di suonare un generatore di suoni MIDI esterno (sintetizzatore, modulo di generatore di suoni e così via) mediante l'esecuzione su MONTAGE o la riproduzione di song da MONTAGE. Utilizzare questo tipo di collegamento per suonare l'altro strumento e il sintetizzatore MONTAGE.



Generatore di suoni MIDI esterno, ad esempio MOTIF-RACK XS

### Suddivisione dell'audio tra MONTAGE e un generatore di suoni esterno mediante il canale MIDI

Secondo l'esempio di collegamento riportato sopra è possibile suonare entrambi gli strumenti e fare sì che emettano parti diverse. Ad esempio, la performance su tastiera viene eseguita sullo strumento esterno, mentre la song riproduce i suoni del sintetizzatore MONTAGE. Per utilizzare questa funzione, è necessario impostare il canale di trasmissione di MONTAGE e il canale di ricezione del generatore di suoni esterno sullo stesso numero di canale. Il numero di ciascun canale di trasmissione MIDI di MONTAGE corrisponde al numero di ciascuna parte, ad esempio il canale 1 per la parte 1 o il canale 2 per la parte 2. Tuttavia è possibile scegliere il canale di trasmissione desiderato nel modo seguente.

Premere [UTILITY] → [Settings] → [Advanced], quindi impostare "Zone Master" su "ON". Per modificare la parte, toccare [Part Settings] → [Zone Settings] per visualizzare la schermata di impostazione Zone. Controllare il canale di trasmissione MIDI in "Zone Transmit", quindi, se necessario, modificare questo parametro. Se si desidera suonare solo il generatore di suoni esterno, abbassare il volume master di MONTAGE o impostare "Local Control" su "off" selezionando [UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] per visualizzare la schermata di impostazione MIDI, quindi impostare "Local Control" su "off". Per informazioni su come impostare il canale di ricezione MIDI dello strumento MIDI esterno, fare riferimento al manuale di istruzioni dello strumento MIDI.

# Integrazione con il computer

Se si collega MONTAGE al computer, è possibile utilizzare un software DAW o per sequencer sul computer per creare le proprie song.

## NOTA

L'acronimo DAW (digital audio workstation) si riferisce al software musicale per la registrazione, l'editing e il missaggio dei dati audio e MIDI. Le applicazioni DAW principali sono Cubase, Logic, Ableton Live e ProTools.

## Collegamento a un computer

Per collegare MONTAGE al computer, sono necessari un cavo USB e il driver USB Yamaha Steinberg. Seguire le istruzioni riportate di seguito. Si tenga presente che i dati sia audio che MIDI possono essere trasmessi mediante cavo USB.

### 1 Scaricare l'ultimo driver USB Yamaha Steinberg dal sito Web.

Fare clic sul pulsante Download, quindi estrarre il file compresso.

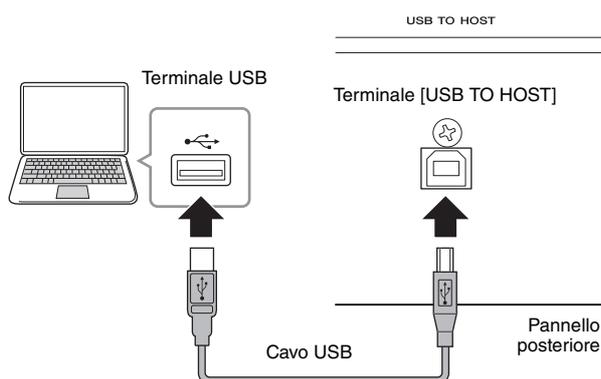
<http://download.yamaha.com/>

## NOTA

- Le informazioni sui requisiti di sistema sono disponibili sul sito Web riportato sopra.
- Il driver USB Yamaha Steinberg può essere modificato e aggiornato senza preavviso. Assicurarsi di controllare e scaricare la versione più recente dal sito Web riportato sopra.

### 2 Installare il driver USB Yamaha Steinberg sul computer.

Per le istruzioni per l'installazione, fare riferimento alla Guida all'installazione online inclusa nel pacchetto di file scaricato. Quando si collega lo strumento a un computer, collegare il cavo USB al terminale [USB TO HOST] dello strumento e al terminale USB del computer come illustrato di seguito.

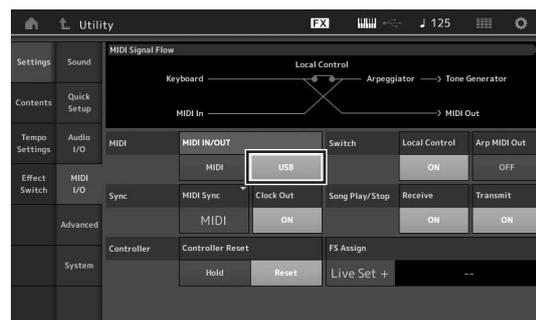


### 3 Premere il pulsante [UTILITY] per visualizzare la schermata Utility.

### 4 Toccare le schede [Settings] → [MIDI I/O] sul lato sinistro della schermata.

### 5 Impostare "MIDI IN/OUT" su "USB".

Assicurarsi che il terminale [USB TO HOST] dello strumento sia attivato.



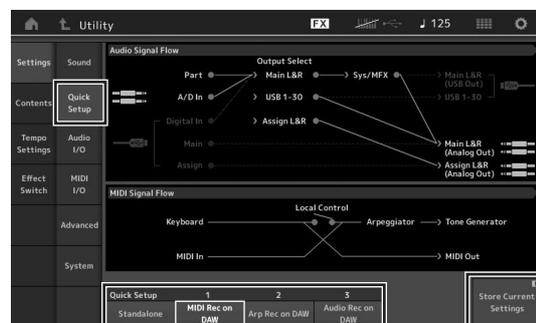
### 6 Definire le impostazioni di ingresso e uscita per i dati audio in base alle esigenze.

La modifica può essere apportata in [UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O].

Grazie alla funzione Quick Setup per modificare i parametri relativi ai dati audio e MIDI è possibile riconfigurare immediatamente MONTAGE per varie applicazioni di computer/sequencer. A questo scopo richiamare i preset specificamente programmati. A questo scopo toccare le schede [Settings] → [Quick Setup] sul lato sinistro della schermata per visualizzare la schermata Quick Setup. Toccare [Store Current Settings] per memorizzare l'impostazione desiderata in una delle configurazioni rapide 1 - 3.

## NOTA

Per ulteriori informazioni sui parametri da impostare con la funzione Quick Setup, vedere il Manuale di riferimento in formato PDF.



Configurazioni rapide 1 - 3

### Precauzioni da adottare quando si usa il terminale [USB TO HOST]

Quando si collega il computer al terminale [USB TO HOST], assicurarsi di osservare le precauzioni indicate di seguito. In caso contrario si potrebbe provocare un blocco del computer con conseguente danneggiamento o perdita dei dati.

Se il computer o lo strumento si blocca, riavviare il software applicativo o il sistema operativo del computer oppure spegnere e riaccendere lo strumento.

#### AVVISO

- **Utilizzare un cavo USB di tipo AB.**
- **Prima di collegare il computer al terminale [USB TO HOST], disattivare eventuali modalità di risparmio energetico del computer (ad esempio, sospensione, inattività e standby).**
- **Prima di accendere lo strumento, collegare il computer al terminale [USB TO HOST].**
- **Eeguire le operazioni riportate di seguito prima di accendere o spegnere lo strumento oppure prima di collegare o scollegare il cavo USB sul terminale [USB TO HOST].**
  - **Chiudere eventuali software applicativi aperti sul computer.**
  - **Assicurarsi che non siano in corso trasferimenti di dati dallo strumento. I dati vengono trasmessi solo in risposta alla pressione delle note sulla tastiera o durante la riproduzione di una song.**
- **Quando il computer è collegato allo strumento, è necessario attendere almeno sei secondi tra le seguenti operazioni: (1) spegnimento e successiva riaccensione dello strumento o (2) collegamento e successivo scollegamento del cavo USB.**

### Canali e porte MIDI

I dati MIDI vengono assegnati a uno di 16 canali. Il sintetizzatore è in grado di sfruttare questa caratteristica per riprodurre contemporaneamente 16 parti diverse tramite i 16 canali MIDI. Tuttavia il limite di 16 canali può essere superato mediante l'utilizzo di "porte" MIDI separate, ognuna delle quali supporta 16 canali. Anche se un singolo cavo MIDI è in grado di gestire contemporaneamente un massimo di 16 canali, una connessione USB consente di gestirne molti di più grazie alla combinazione di più porte MIDI. Infatti, poiché con una connessione USB è possibile gestire fino a otto porte MIDI e ogni porta MIDI può gestire a sua volta 16 canali, il numero massimo di canali utilizzabili sul computer sale a 128 (8 porte x 16 canali).

Quando si collega lo strumento a un computer tramite un cavo USB, le porte MIDI vengono definite come indicato di seguito.

#### Porta 1

Il blocco del generatore di suoni in questo strumento è in grado di riconoscere e utilizzare solo questa porta. Quando si utilizza MONTAGE come generatore di suoni da uno strumento MIDI esterno o da un computer, si consiglia di impostare la porta MIDI su 1 sul dispositivo MIDI collegato o sul computer.

#### Porta 3

Questa porta viene utilizzata come porta MIDI Thru. I dati MIDI ricevuti sulla porta 3 tramite il terminale [USB TO HOST] verranno ritrasmessi a un dispositivo MIDI esterno mediante il terminale MIDI [OUT].

I dati MIDI ricevuti sulla porta 3 tramite il terminale MIDI [IN] verranno ritrasmessi a un dispositivo esterno (computer, ecc.) tramite il terminale [USB TO HOST]. Se si utilizza una connessione USB, accertarsi che la porta di trasmissione MIDI corrisponda alla porta di ricezione MIDI e che il canale di trasmissione MIDI corrisponda al canale di ricezione MIDI. Assicurarsi di impostare la porta MIDI del dispositivo esterno collegato allo strumento secondo quanto descritto in precedenza.

### Canali audio

I segnali audio di MONTAGE possono essere inviati al terminale [USB TO HOST] e ai jack OUTPUT [L/MONO]/[R]. Quando si collega il sintetizzatore a un computer, utilizzare il terminale [USB TO HOST]. In questo caso sono disponibili fino a 32 canali audio (16 canali stereo) quando la frequenza di campionamento è 44,1 kHz e sono disponibili fino a otto canali audio (quattro canali stereo) quando la frequenza di campionamento è compresa tra 44,1 kHz e 192 kHz. Le assegnazioni dell'uscita ai canali vengono effettuate nel modo seguente: [EDIT] → [Part Settings] → "Part Output" nella schermata [General].

I segnali audio di MONTAGE possono essere immessi dal terminale [USB TO HOST] e dai jack A/D INPUT [L/MONO]/[R].

È possibile inviare fino a sei canali audio (tre canali stereo) al terminale [USB TO HOST]. Impostare il livello di uscita nella schermata Mixing o nella schermata di modifica Performance. I segnali vengono trasmessi al jack OUTPUT [L/MONO]/[R] (due canali). Inoltre è possibile inviare fino a due canali audio (un canale stereo) ai jack A/D INPUT [L/MONO]/[R]. Il segnale viene inviato alla parte di ingresso A/D di MONTAGE. Per ulteriori informazioni, consultare il Manuale di riferimento in formato PDF.

## Creazione di una song mediante l'uso di un computer

Utilizzando MONTAGE con il software DAW su un computer collegato a MONTAGE, è possibile utilizzare le seguenti funzioni e applicazioni.

- Registrazione MIDI e audio della performance di MONTAGE sul software DAW.
- Riproduzione di una song dal software DAW mediante il generatore di suoni di MONTAGE.

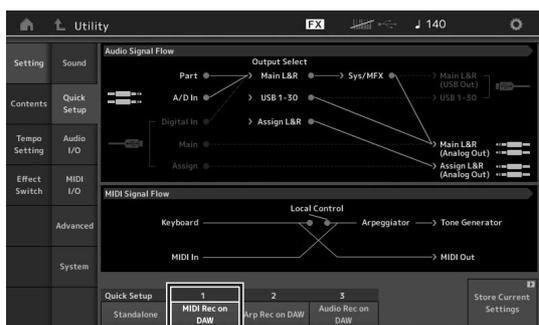
Questa sezione fornisce una panoramica sull'utilizzo del software DAW sul computer con MONTAGE dopo il collegamento (pagina 49).

## Registrazione della performance eseguita su MONTAGE sul computer come dati MIDI (nessuna riproduzione dell'arpeggio registrata)

Con questo metodo è possibile registrare la performance di MONTAGE su DAW semplicemente come dati MIDI. Si tenga presente che non è possibile registrare la riproduzione dell'arpeggio.

### Configurazione di MONTAGE

- 1 Premere il pulsante [UTILITY] per visualizzare la schermata Utility.
- 2 Toccare le schede [Settings] → [Quick Setup] sul lato sinistro della schermata per visualizzare la schermata Quick Setup.
- 3 Selezionare "1 (MIDI Rec on DAW)" in "Quick Setup".



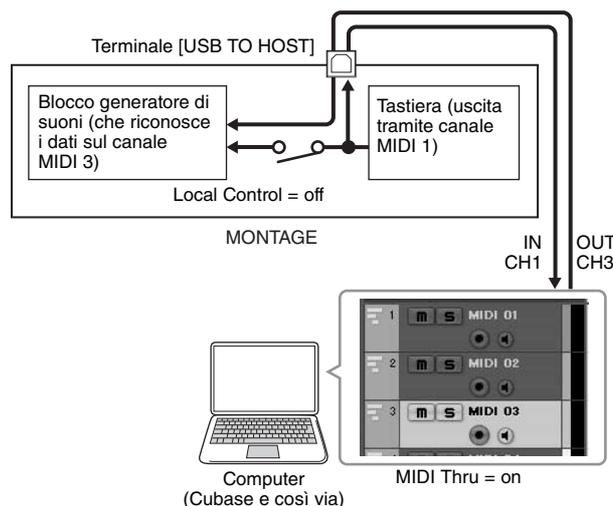
- 4 Premere il pulsante [EXIT] per selezionare la performance da registrare.

### Configurazione del software DAW

- 1 Impostare MIDI Thru su "on" nel software DAW.

Se si imposta MIDI Thru su "on", i dati MIDI generati quando si suona la tastiera e trasmessi al computer vengono rinviati a MONTAGE. Come illustrato nell'esempio riportato di seguito, i dati MIDI trasmessi da MONTAGE, successivamente registrati sul computer mediante il canale MIDI 1, verranno rinviati dal computer a MONTAGE mediante il canale MIDI 3 secondo le impostazioni della traccia di registrazione. Di conseguenza il generatore di

suoni di MONTAGE emetterà i dati MIDI generati quando si suona la tastiera come dati MIDI del canale 3.



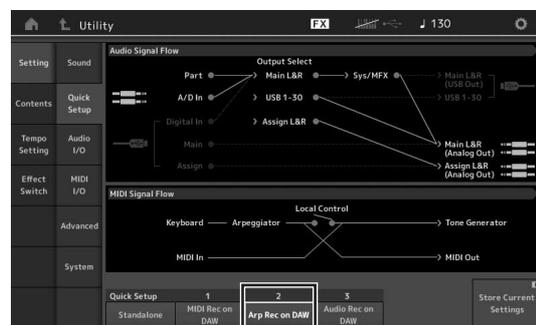
- 2 Registrare la performance eseguita su MONTAGE nel software DAW.

## Registrazione della performance eseguita su MONTAGE sul computer come dati MIDI (con la riproduzione dell'arpeggio registrata)

Con questo metodo è possibile registrare la riproduzione dell'arpeggio eseguita su MONTAGE in DAW come dati MIDI.

### Configurazione di MONTAGE

- 1 Premere il pulsante [UTILITY] per visualizzare la schermata Utility.
- 2 Toccare le schede [Settings] → [Quick Setup] sul lato sinistro della schermata per visualizzare la schermata Quick Setup.
- 3 Selezionare "2 (Arp Rec on DAW)" in "Quick Setup".



- 4 Premere il pulsante [EXIT] per selezionare la performance da registrare.

### Configurazione del software DAW

Eseguire le stesse operazioni descritte in "Registrazione della performance eseguita su MONTAGE sul computer come dati MIDI (nessuna riproduzione dell'arpeggio registrata)".

## **Playback di una song da un computer mediante l'uso di MONTAGE come generatore di suoni**

---

Le istruzioni riportate di seguito mostrano come utilizzare questo strumento come generatore di suoni MIDI. In questo caso i dati della sequenza MIDI effettiva vengono trasmessi dal software DAW sul computer, consentendo di sfruttare i suoni dinamici di MONTAGE, nonché risparmiare capacità di elaborazione del computer evitando l'uso di sintetizzatori software.

### **Configurazione di MONTAGE**

- 1 Selezionare la performance da modificare.**
- 2 Toccare la scheda [Mixing] nella schermata Performance per visualizzare la schermata Mixing.**
- 3 Impostare il messaggio per le parti 1 - 16 in base alle esigenze.**

### **Configurazione del software DAW**

- 1 Impostare la porta di uscita MIDI delle tracce per emettere il suono di MONTAGE sulla porta 1 di MONTAGE.**
- 2 Inserire i dati MIDI in ciascuna traccia del software DAW del computer.**

Le impostazioni del generatore di suoni della parte corrispondente alla traccia MIDI verranno definite nella schermata Mixing di MONTAGE.

# Salvataggio/caricamento di dati

La schermata Utility fornisce strumenti per il trasferimento dell'impostazione e dei dati dell'intero sistema (ad esempio, performance ed esibizioni dal vivo) tra il sintetizzatore MONTAGE e un dispositivo di memoria flash USB esterno collegato al terminale [USB TO DEVICE].

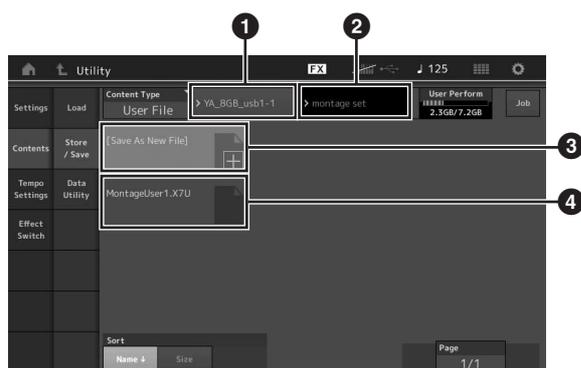
Nella presente sezione viene illustrato come salvare o caricare tutti i dati nella memoria utente dello strumento sotto forma di file "User".

## Salvataggio delle impostazioni in un dispositivo di memoria flash USB

- 1 Collegare un dispositivo di memoria flash USB al terminale [USB TO DEVICE] di questo strumento.
- 2 Premere il pulsante [UTILITY] per visualizzare la schermata Utility, quindi toccare le schede [Contents] → [Store/Save] sul lato sinistro della schermata.
- 3 Impostare "Content Type" su "User File".



- 4 Selezionare la directory desiderata del dispositivo di memoria flash USB.



- 1 Cartella principale
- 2 Cartella di destinazione di memorizzazione nel dispositivo di memoria flash USB
- 3 Nuova destinazione di memorizzazione
- 4 File esistenti

- 5 Toccare "+" in [Save As New File].

### NOTA

Per sovrascrivere il file esistente, toccare il nome di file.

- 6 Viene visualizzata la schermata Text Input. Immettere il nome di file da memorizzare.

Per istruzioni dettagliate per l'immissione di un nome, vedere "Assegnazione dei nomi (immissione dei caratteri)" in "Operazioni di base e schermate" (pagina 17).

- 7 Toccare [Done] nella schermata Text Input per eseguire effettivamente la memorizzazione.

### NOTA

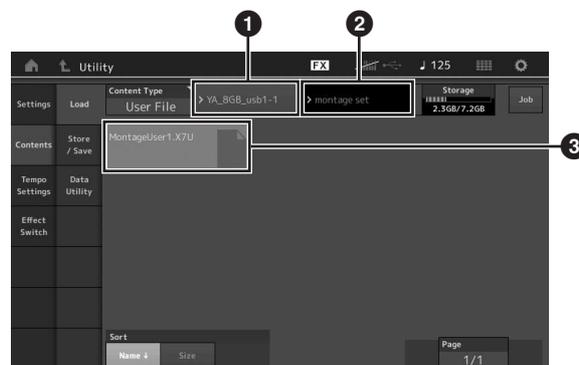
Per sovrascrivere il file esistente, selezionare "YES" nella schermata di conferma.

## Caricamento delle impostazioni da un dispositivo di memoria flash USB

### AVVISO

L'operazione di caricamento sovrascrive i dati già esistenti in questo strumento. Si consiglia di salvare i dati importanti in un dispositivo di memoria flash USB collegato al terminale [USB TO DEVICE].

- 1 Collegare un dispositivo di memoria flash USB al terminale [USB TO DEVICE] di questo strumento.
- 2 Premere il pulsante [UTILITY] per visualizzare la schermata Utility, quindi toccare la scheda [Contents] → [Load] sul lato sinistro della schermata.
- 3 Impostare "Content Type" su "User File".
- 4 Selezionare la cartella desiderata del dispositivo di memoria flash USB.
- 5 Selezionare il file (estensione: .X7U) della memoria per eseguire il caricamento.



- 1 Dispositivo di memoria flash USB di origine
- 2 Cartella di origine nel dispositivo di memoria flash USB
- 3 File esistenti

## Precauzioni per l'utilizzo del terminale [USB TO DEVICE]

Questo strumento è dotato di un terminale [USB TO DEVICE] integrato. Quando si collega un dispositivo USB al terminale, accertarsi di maneggiare con cura il dispositivo. Attenersi alle importanti precauzioni indicate di seguito.

### NOTA

Per ulteriori informazioni sulla gestione dei dispositivi USB, consultare il manuale di istruzioni del dispositivo.

### Dispositivi USB compatibili

- Unità flash USB

Non è possibile utilizzare altri dispositivi USB, ad esempio un hub USB, la tastiera o il mouse di un computer.

Lo strumento non supporta necessariamente tutti i dispositivi USB disponibili in commercio. Yamaha non garantisce il funzionamento dei dispositivi USB acquistati separatamente. Prima di acquistare un dispositivo USB da utilizzare con lo strumento, consultare la seguente pagina Web:

<http://download.yamaha.com/>

Sebbene sia possibile utilizzare i dispositivi USB da 1.1 a 3.0 con lo strumento, il tempo necessario per il salvataggio o il caricamento sul dispositivo USB può variare in base al tipo di dati o allo stato dello strumento.

### NOTA

Il valore nominale del terminale USB TO DEVICE è un valore massimo di 5 V/500 mA. Non collegare dispositivi USB con un valore nominale superiore, in quanto potrebbero verificarsi danni allo strumento.

### Collegamento di un dispositivo USB

Quando si collega un dispositivo USB al terminale [USB TO DEVICE], accertarsi che il connettore del dispositivo sia appropriato e venga inserito nella direzione corretta.

### AVVISO

- **Evitare di collegare o scollegare il dispositivo USB durante la riproduzione o la registrazione e le procedure di gestione dei file (come quelle di salvataggio, copia, eliminazione e formattazione) o quando si accede al dispositivo USB. La mancata osservanza di tale precauzione potrebbe comportare una sospensione del funzionamento dello strumento o il danneggiamento del dispositivo USB e dei dati.**
- **Quando si collega e scollega il dispositivo USB (e viceversa), attendere alcuni secondi tra le due operazioni.**

## Utilizzo di unità flash USB

Se si collega lo strumento a un'unità flash USB, è possibile salvare i dati creati nel dispositivo collegato, nonché leggere i dati in esso contenuti.

### Numero massimo di unità flash USB consentito

È possibile collegare una sola unità flash USB al terminale [USB TO DEVICE].

### Formattazione di un'unità flash USB

Formattare l'unità flash USB solo con questo strumento.

Un'unità flash USB formattata con un altro dispositivo potrebbe non funzionare correttamente.

### AVVISO

**La formattazione sovrascrive eventuali dati preesistenti. Accertarsi che l'unità flash USB da formattare non contenga dati importanti.**

### NOTA

Per ulteriori informazioni sulla formattazione, consultare il Manuale di riferimento in formato PDF.

### Protezione dei dati (protezione da scrittura)

Per evitare la perdita accidentale di dati importanti, applicare la protezione da scrittura fornita con ogni unità flash USB.

Se si salvano i dati su un'unità flash USB, assicurarsi di disattivare la protezione da scrittura.

### Spegnimento dello strumento

Quando si spegne lo strumento, assicurarsi che lo strumento NON stia accedendo all'unità flash USB mediante riproduzione, registrazione o gestione dei file (ad esempio, durante le operazioni di salvataggio, copia, eliminazione e formattazione). In caso contrario, l'unità flash USB e i dati potrebbero danneggiarsi.

## Elenco delle funzioni Shift

Alcune importanti funzioni e operazioni dello strumento si possono eseguire mediante utili scorciatoie dal pannello di controllo. Tenere premuto il pulsante [SHIFT] e premere il pulsante indicato, come descritto di seguito.

Operazione	Funzione
[SHIFT] + KNOB POSITION [1]	Memorizza i parametri Assign 1 - 8 assegnati alle manopole nella posizione 1.
[SHIFT] + KNOB POSITION [2]	Memorizza i parametri Assign 1 - 8 assegnati alle manopole nella posizione 2.
[SHIFT] + OCTAVE [-]	Diminuisce il valore di trasposizione di 1.
[SHIFT] + OCTAVE [+]	Aumenta il valore di trasposizione di 1.
[SHIFT] + OCTAVE [-] + OCTAVE [+]	Reimposta il valore di trasposizione su 0.
[SHIFT] + [DEC/NO]	Diminuisce il valore del parametro selezionato di 10.
[SHIFT] + [INC/YES]	Aumenta il valore del parametro selezionato di 10.
[SHIFT] + [ENTER]	Visualizza la schermata per l'impostazione del tempo.
[SHIFT] + [PERFORMANCE]	Visualizza la schermata Overview.
[SHIFT] + [LIVE SET]	Visualizza la schermata Live Set Register.
[SHIFT] + [UTILITY]	Visualizza la schermata Quick Setup.
[SHIFT] + [CATEGORY SEARCH]	Visualizza la schermata Category Search della parte per la parte attualmente selezionata.
[SHIFT] + [PERFORMANCE CONTROL]	Imposta il controllo delle performance. Seleziona la parte 9 se è selezionata una parte diversa dalla 9.
[SHIFT] + SCENE [1] - [8]	Memorizza le SCENE 1 - 8 nei pulsanti SCENE [1] - [8].
[SHIFT] + Numerico A [1]	Seleziona la prima fila e la prima colonna della scheda sinistra.
[SHIFT] + Numerico A [2]	Seleziona la prima fila e la seconda colonna della scheda sinistra.
[SHIFT] + Numerico A [3]	Seleziona la prima fila e la terza colonna della scheda sinistra.
[SHIFT] + Numerico A [4]	Seleziona la prima fila e la quarta colonna della scheda sinistra.
[SHIFT] + Numerico A [5]	Seleziona la prima fila e la quinta colonna della scheda sinistra.
[SHIFT] + Numerico A [6]	Seleziona la prima fila e la sesta colonna della scheda sinistra.
[SHIFT] + Numerico A [9]	Seleziona la seconda fila e la prima colonna della scheda sinistra.
[SHIFT] + Numerico A [10]	Seleziona la seconda fila e la seconda colonna della scheda sinistra.
[SHIFT] + Numerico A [11]	Seleziona la seconda fila e la terza colonna della scheda sinistra.
[SHIFT] + Numerico A [12]	Seleziona la seconda fila e la quarta colonna della scheda sinistra.
[SHIFT] + Numerico A [13]	Seleziona la seconda fila e la quinta colonna della scheda sinistra.
[SHIFT] + Numerico A [14]	Seleziona la seconda fila e la sesta colonna della scheda sinistra.
[UTILITY] + [PART COMMON]	Visualizza la schermata Calibration Setting del display a sfioramento.

# Messaggi sul display

Indicazione LCD	Descrizione
** will be deleted.	Questo messaggio viene visualizzato quando l'operazione specificata che si sta per eseguire causa l'eliminazione dei dati specificati.
** will be overwritten.	Questo messaggio viene visualizzato quando un file o una cartella con lo stesso nome di quelli che si stanno per salvare esistono già.
Activate the source controller to assign.	È possibile assegnare il parametro al controller che si sta per attivare.
Advanced settings will be initialized.	Vengono inizializzate tutte le impostazioni eseguite nella scheda [Advanced].
All data and libraries will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Vengono inizializzati tutti i dati e le librerie. I dati dell'utente non salvati vanno persi.
All data is initialized upon power-on.	Tutti i dati vengono inizializzati all'accensione.
All settings will be initialized. User data is kept.	Vengono inizializzate tutte le impostazioni. Vengono conservati i dati dell'utente.
All sound will be stopped during optimization.	Questo messaggio viene visualizzato prima del ripristino della memoria interna. Tutti i suoni vengono interrotti durante l'ottimizzazione.
All user data will be initialized. Unsaved user data will be lost.	Vengono inizializzati tutti i dati dell'utente. I dati dell'utente non salvati vanno persi.
Are you sure?	Richiede la conferma dell'esecuzione di una determinata operazione.
Audio Rec stopped due to lack of memory space.	Il dispositivo di memoria flash USB è pieno e non è possibile salvarvi altri dati di registrazione audio. Utilizzare un nuovo dispositivo di memoria flash USB o liberare dello spazio cancellando i dati indesiderati dal dispositivo di memoria flash USB.
Auto power off disabled.	Questo messaggio viene visualizzato prima della disattivazione dello spegnimento automatico.
Bulk data protected.	Non è possibile ricevere dati bulk a causa dell'impostazione.
Can't process.	MONTAGE non è in grado di elaborare un'operazione richiesta.
Completed.	Il job specificato di caricamento, salvataggio, formattazione o altro tipo è stato completato.
Connecting to USB device...	È in corso il riconoscimento del dispositivo di memoria flash USB collegato al terminale [USB TO DEVICE].
Copy protected.	Si è tentato di esportare o salvare una sorgente audio digitale protetta da copia.
Current user data will be overwritten by **.	Questo messaggio viene visualizzato quando si salva un file e i dati utente con tale nome esistono già.
Data memory full.	La memoria interna è piena e impedisce la memorizzazione dei dati registrati nella libreria.
Device number is off.	Non è possibile trasmettere o ricevere i dati bulk poiché il numero di dispositivo è errato.
Device number mismatch.	Non è possibile trasmettere o ricevere i dati bulk poiché i numeri di dispositivo non corrispondono.
File is not found.	Non è stato possibile trovare il file specificato durante un'operazione di caricamento.
File or folder already exists.	Esistono già un file o una cartella con un nome uguale a quelli che si desidera salvare.
File or folder path is too long.	Non è possibile accedere al file o alla cartella desiderati perché è stato superato il numero di caratteri massimo che indicano il percorso.
Folder is not empty.	Si è tentato di eliminare una cartella che contiene dei dati.
Illegal bulk data.	Si è verificato un errore durante la ricezione dei dati bulk o di un messaggio di richiesta bulk.
Illegal file name.	Il nome file specificato non è valido. Provare a immettere un nome differente.
Illegal file.	Il file specificato è inutilizzabile dal sintetizzatore o non può essere caricato.
Keybank full.	Il numero complessivo massimo di Key Bank è stato superato durante l'esecuzione di un'operazione di caricamento.
Library full.	Il numero complessivo massimo di librerie è stato superato durante l'esecuzione delle operazioni correlate.
MIDI buffer full.	Impossibile elaborare i dati MIDI poiché sono stati ricevuti troppi dati contemporaneamente.
MIDI checksum error.	Si è verificato un errore durante la ricezione dei dati bulk.
No data.	Questo messaggio viene visualizzato quando la traccia o l'intervallo selezionati non contengono dati. Selezionare una traccia o un intervallo appropriati.

Indicazione LCD	Descrizione
No read/write authority to the file.	Indica che non si dispone dell'autorizzazione di lettura o scrittura sul file.
Now initializing all data...	Indica che è in corso il ripristino delle impostazioni di fabbrica.
Now initializing...	Indica che i dati specificati sono in corso di inizializzazione.
Now loading...	Indica che è in corso il caricamento di un file.
Now receiving MIDI bulk data...	Indica che è in corso la ricezione di dati bulk MIDI.
Now saving...	Indica che è in corso il salvataggio di un file.
Now transmitting MIDI bulk data...	Indica che è in corso la trasmissione di dati bulk MIDI.
Please connect USB device.	Collegare il dispositivo USB al terminale [USB TO DEVICE] per la registrazione audio.
Please keep power on.	I dati sono in fase di scrittura sulla Flash ROM. Non spegnere lo strumento mentre i dati vengono scritti sulla Flash ROM. Lo spegnimento del sintetizzatore mentre è visualizzato questo messaggio potrebbe causare la perdita di tutti i dati utente e il blocco del sistema (a causa del danneggiamento dei dati nella Flash ROM). Inoltre MONTAGE potrebbe non riavviarsi correttamente alla successiva accensione.
Please reboot to enable the new Audio I/O Mode.	Riavviare il sintetizzatore per attivare la modifica delle impostazioni di ingresso o uscita per i dati audio.
Please reboot to maintain internal memory.	Riavviare il sintetizzatore per ripristinare la memoria interna.
Please stop audio play/rec.	Non è possibile eseguire l'operazione richiesta durante la registrazione audio o la riproduzione.
Please stop sequencer.	L'operazione che si è tentato di eseguire non può essere effettuata durante la riproduzione della song.
Please wait...	Indica che il sintetizzatore sta eseguendo l'operazione specificata.
Recall latest edits.	Se, prima di salvare una performance che si sta modificando, se ne seleziona un'altra, tutte le modifiche apportate fino a quel momento alla prima performance vengono annullate. In questo caso la funzione Recall consente di ripristinare la performance con le ultime modifiche apportate.
Redo last recording.	Richiede la conferma della ripetizione dell'operazione che si è annullata.
Sample is protected.	I dati campione non possono essere sovrascritti.
Sample is too long.	La dimensione del campione è troppo grande e non è possibile eseguire l'operazione di caricamento.
Sample memory full.	La memoria campione è piena e non è possibile eseguire ulteriori operazioni di caricamento.
Scene stored.	La scena è stata memorizzata in uno dei pulsanti [SCENE].
Song data overload.	La dimensione della song è troppo grande per la riproduzione.
Song full.	Il numero complessivo massimo di song è stato superato durante l'esecuzione delle operazioni correlate.
Touch the white square.	Questo messaggio viene visualizzato quando è necessario toccare il rettangolo bianco visualizzato durante la calibrazione del display a sfioramento.
Turn on Memory Switch to memorize ** into this scene.	Quando [Memory] (interruttore memoria) è attivato per la funzione, le informazioni sulla funzione corrispondenti vengono automaticamente memorizzate nel pulsante [SCENE] attualmente selezionato.
Undo last recording.	Richiede la conferma dell'annullamento della registrazione più recente.
Unsupported USB device.	Questo messaggio viene visualizzato quando è stato collegato un dispositivo USB non supportato.
USB connection terminated.	Il collegamento con il dispositivo di memoria flash USB è stato interrotto a causa di un inconveniente elettrico. Scollegare il dispositivo di memoria flash USB dal terminale [USB TO DEVICE], quindi premere uno dei pulsanti sul pannello.
USB device is full.	Il dispositivo di memoria flash USB è pieno e non è possibile salvarvi altri dati. Utilizzare un nuovo dispositivo di memoria flash USB o liberare dello spazio cancellando i dati indesiderati dal dispositivo di memorizzazione.
USB device is write-protected.	Questo messaggio viene visualizzato quando si è tentato di scrivere su un dispositivo di memoria flash USB protetto.
USB device read/write error.	Si è verificato un errore durante la lettura o la scrittura sul dispositivo di memoria flash USB.
USB device will be formatted.	Questo messaggio viene visualizzato prima della formattazione del dispositivo USB.
Waveform full.	Il numero complessivo massimo di forme d'onda è stato superato durante l'esecuzione delle operazioni correlate.

# Risoluzione dei problemi

Se non viene emesso alcun suono o il suono emesso non è di buona qualità, controllare i punti riportati di seguito prima di concludere che il prodotto presenti dei problemi. Per risolvere molti problemi, è possibile eseguire l'inizializzazione dei dati (pagina 15) dopo aver effettuato il backup dei dati su un dispositivo di memoria flash USB (pagina 53). Se il problema persiste, contattare un rivenditore Yamaha.

## Il pannello a sfioramento non risponde correttamente.

- Il punto che si tocca sul pannello a sfioramento è allineato correttamente con l'elemento desiderato nella schermata sottostante? Calibrare il pannello a sfioramento.

[UTILITY] + PART [COMMON] → [ENTER]

[UTILITY] → [Settings] → [System] → [Calibrate Touch Panel]

## Non viene emesso alcun suono.

- Tutti gli slider sono impostati sui livelli appropriati (diversi da zero o dal minimo)?
- Il sintetizzatore MONTAGE è collegato correttamente mediante cavi audio alle relative apparecchiature esterne, come amplificatori, altoparlanti o cuffie?  
Poiché il sintetizzatore MONTAGE non dispone di altoparlanti incorporati, è necessario utilizzare un sistema audio esterno oppure cuffie stereo per poterlo monitorare (pagina 14).
- Il sintetizzatore ed eventuali apparecchiature esterne collegate sono accesi?
- Sono state definite tutte le impostazioni appropriate del livello, comprese quelle del volume master sul sintetizzatore e le impostazioni del volume su eventuali apparecchiature esterne collegate?  
Quando il foot controller è collegato al jack [FOOT CONTROLLER], premere il foot controller.
- Il parametro Local Control è impostato su off?  
Quando il parametro Local Control è impostato su off, non viene emesso alcun suono anche se si suona la tastiera.

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] → "Local Control"

- È selezionata una parte vuota?  
In caso affermativo assegnare un suono qualsiasi alla parte o selezionare un'altra parte.
- L'interruttore Mute per ciascuna parte è attivato?  
Quando l'interruttore Mute è attivato, non viene emesso alcun suono anche se si suona la tastiera.

[PERFORMANCE] → Selezione parte → "Mute"

- Il controllo della tastiera di ciascuna parte è disattivato?

[PERFORMANCE] → Selezione parte → "Kbd Ctrl"

- Il parametro "Arp Play Only" di ciascuna parte è attivato?  
Se questo parametro è attivato, la parte corrispondente emette un suono solo mediante la riproduzione dell'arpeggio.

[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → "Arp Play Only"

[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] → "Arp Play Only"

- Il volume MIDI o le impostazioni di espressione MIDI sono troppo bassi quando si utilizza il controller esterno?
- Le impostazioni degli effetti e del filtro sono corrette?  
Se si utilizza un filtro, provare a variare la frequenza di taglio, poiché alcune impostazioni di taglio potrebbero filtrare del tutto il suono.

[EDIT] → PART [COMMON] → [Effect]

[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect]

- In caso di parte normale (AWM2) e parte di batteria

[EDIT] → Selezione parte → Selezione elemento/tasto → [Filter]

- In caso di parte normale (FM-X)

[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter]

- "Vocoder" è selezionato come tipo di effetto Insertion della parte?  
In caso affermativo impostare i parametri relativi al jack A/D INPUT [L/MONO]/[R] in base ai valori corretti, quindi suonare la tastiera e immettere la voce nel microfono collegato al sintetizzatore MONTAGE. Verificare se la manopola A/D INPUT [GAIN] sul pannello posteriore è impostata sul minimo.

[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]

- Il volume o le impostazioni di espressione sono troppo bassi?

[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → Tone Generator "Volume"

[EDIT] → PART [COMMON] → [General] → "Volume"

[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → "Volume"

[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → "Dry Level"

- In caso di parte normale (AWM2) e parte di batteria

[EDIT] → Selezione parte → Selezione elemento/tasto → [Amplitude] → [Level/Pan] → "Level"

- In caso di parte normale (FM-X)

[EDIT] → Selezione parte → Selezione operatore → [Level] → "Level"

- Le impostazioni dei parametri quali Element Switch, Note Limit, Velocity Limit e Velocity Offset sono corrette?

- In caso di parte normale (AWM2) e parte di batteria

[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]

[EDIT] → Selezione parte → Selezione elemento/tasto → [Osc/Tune]

- In caso di parte normale (FM-X)

[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General]

- L'interruttore Mute per ciascun elemento/operatore della parte è attivato?

[EDIT] → Selezione parte → Interruttore Mute di ciascun elemento/operatore

- In caso di parte normale (FM-X), il livello della portante è impostato su "0"?

[EDIT] → Selezione parte → Selezione operatore → [Level] → "Level"

- Il parametro di uscita di ciascuna parte è disattivato?

[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → "Part Output"

## Non viene emesso alcun suono dal jack A/D INPUT.

- L'interruttore del microfono è attivato?

- Controllare il tipo di microfono. Assicurarsi che sia di tipo dinamico.

- Il cavo tra il microfono o l'apparecchiatura audio e lo strumento è collegato correttamente?

- La manopola A/D INPUT [GAIN] è impostata sul minimo?

- Il pulsante A/D INPUT [ON/OFF] è attivato?

- Controllare se lo stato di collegamento di A/D INPUT [L/MONO]/[R] corrisponde al parametro "Mono/Stereo".

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing] → A/D In "Input Mode"

- Controllare che il parametro "Mic/Line" sia impostato sul valore corretto.

Se il livello di uscita delle apparecchiature collegate (ad esempio, un microfono) è basso, impostare il parametro su "Mic".

Se il livello di uscita delle apparecchiature collegate (quali sintetizzatore o lettore CD) è alto, impostare il parametro su "Line".

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → "A/D Input"

- Le impostazioni del volume della parte A/D Input sono troppo basse?

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Mixing] → A/D In "Volume"

- Le impostazioni degli effetti sono corrette?

[EDIT] → PART [COMMON] → [Audio In] → [Routing]

- L'impostazione di uscita della parte di ingresso A/D è definita correttamente?

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → Output

- Controllare se è stato selezionato l'effetto Vocoder.

Se si seleziona il Vocoder come effetto Insertion per la parte corrente, l'ingresso del segnale audio dai jack A/D INPUT [L/MONO]/[R] potrebbe non emettere alcun suono a seconda delle impostazioni dei parametri.

[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing]

## La riproduzione continua senza arrestarsi.

- Quando il pulsante [ARP ON/OFF] è attivato, premerlo in modo che si spenga.
- Se è visualizzata la schermata Song, premere il pulsante [■] (interruzione).
- Quando l'audio degli effetti, ad esempio il ritardo, continua, verificare l'impostazione dell'effetto o selezionare di nuovo la performance.
- Quando il suono del clic continua, verificare l'impostazione del seguente parametro. Impostare il parametro su un valore diverso da "always", poiché tale impostazione riproduce sempre il suono del clic indipendentemente dallo stato del sequencer.

[UTILITY] → [Tempo Settings] → Click "Mode"

## Il suono è distorto.

- Le impostazioni degli effetti sono corrette?  
L'utilizzo di un effetto con determinate impostazioni può causare distorsione.

[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect]

- Le impostazioni del filtro sono corrette?  
Valori troppo alti della risonanza del filtro possono causare distorsione.

- In caso di parte normale (AWM2) e parte di batteria

[EDIT] → Selezione parte → Selezione elemento/tasto → [Filter]

- In caso di parte normale (FM-X)

[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter]

- Alcuni dei seguenti parametri del volume sono impostati su un livello così alto da causare saturazione?

[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → Tone Generator "Volume"

[UTILITY] → [Settings] → [Audio I/O] → "Output"

[EDIT] → PART [COMMON] → [General] → "Volume"

[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → "Volume"

- In caso di parte normale (AWM2) e parte di batteria

[EDIT] → Selezione parte → Selezione elemento/tasto → [Amplitude] → [Level/Pan] → "Level"

- In caso di parte normale (FM-X)

[EDIT] → Selezione parte → Selezione operatore → [Level] → "Level"

## Il suono è tagliato.

- Tutti i suoni prodotti (mediante l'esecuzione sulla tastiera e la riproduzione di song/parti/arpeggi) hanno superato la polifonia massima (128 per ciascuna parte AWM2 e FM-X) del sintetizzatore MONTAGE?

## Viene suonata solo una nota alla volta.

- Quando si verifica questa situazione, il parametro Mono/Poly nella modalità corrente è impostato su "mono". Per suonare gli accordi, impostare questo parametro su "poly".

[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [General] → "Mono/Poly"

## Il pitch o gli intervalli sono errati.

- Il parametro Master Tune di ciascuna parte è impostato su un valore diverso da "0"?

[UTILITY] → [Settings] → [Sound] → Tone Generator "Tune"

- Il parametro Note Shift di ciascuna parte è impostato su un valore diverso da "0"?

- In caso di parte normale (AWM2) e parte di batteria

[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch] → "Note Shift"

[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch] → "Detune"

- In caso di parte normale (FM-X)

[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → "Note Shift"

[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → "Detune"

- Se la parte ha un pitch errato, verificare che nel parametro Micro Tuning sia selezionato il sistema di accordatura corretto.
  - In caso di parte normale (AWM2) e parte di batteria  
[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Part Settings] → [Pitch] → "Micro Tuning Name"
  - In caso di parte normale (FM-X)  
[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Pitch/Filter] → [Pitch] → "Micro Tuning Name"
- Se la parte ha un pitch errato, verificare che il parametro Pitch Modulation Depth dell'LFO non sia impostato su un valore troppo alto.
  - In caso di parte normale (AWM2)  
[EDIT] → Selezione parte → Selezione elemento → [Element LFO] → "Pitch Mod"
  - In caso di parte normale (FM-X)  
[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Mod/Control] → [2nd LFO] → "Pitch Modulation"
- Se la parte ha un pitch errato, le impostazioni Coarse Tune e Fine Tune sono corrette?
  - In caso di parte normale (AWM2) e parte di batteria  
[EDIT] → Selezione parte → Selezione elemento/tasto → [Osc/Tune] → "Coarse"  
[EDIT] → Selezione parte → Selezione elemento/tasto → [Osc/Tune] → "Fine"
  - In caso di parte normale (FM-X)  
[EDIT] → Selezione parte → Selezione operatore → [Form/Freq] → "Coarse"  
[EDIT] → Selezione parte → Selezione operatore → [Form/Freq] → "Fine"
- Se sembra che la parte abbia un pitch errato, la destinazione del controller è impostata su "Pitch"?  
[EDIT] → Selezione parte → [Mod/Control] → [Control Assign] → "Destination"

## Non viene applicato alcun effetto.

- L'interruttore Effect è disattivato?  
[UTILITY] → [Effect Switch]
- Il parametro Variation Send o Reverb Send è impostato su un valore diverso da "0"?  
[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → "Var Send"  
[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → "Rev Send"
- Il parametro Variation Return o Reverb Return è impostato su un valore diverso da "0"?  
[EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing] → "Var Return"  
[EDIT] → PART [COMMON] → [Effect] → [Routing] → "Rev Return"
- Alcuni o tutti i parametri Insertion Effect Output degli elementi o dei tasti sono stati impostati su "thru" nell'impostazione degli effetti?  
[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Routing] → "Element 1 - 8"
- Nel caso dell'effetto System, alcuni o tutti i tipi di effetto sono stati impostati su "No Effect"?
- Nel caso dell'effetto Insertion, alcuni o tutti i tipi di effetto sono stati impostati su "Thru"?
- Verificare se i parametri Insertion Switch sono impostati correttamente o meno.  
[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Effect] → [Ins A]/[Ins B]

## Impossibile avviare l'arpeggio.

- Controllare se il pulsante [ARP ON/OFF] è attivato o disattivato.
- Contare il numero di parti i cui interruttori di arpeggio sono attivati.  
È possibile riprodurre contemporaneamente gli arpeggi di otto parti.
- I parametri relativi all'arpeggio, come Note Limit e Velocity Limit, sono impostati correttamente?  
[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common]
- Il parametro Arpeggio Type è impostato su "off"?  
[EDIT] → Selezione parte → [Arpeggio] → [Individual] → "Name"

- Verificare il parametro Arpeggio Switch.  
Se questo parametro per la parte corrente è impostato su "off", la riproduzione dell'arpeggio non viene avviata dalla performance su tastiera anche se il pulsante [ARP ON/OFF] è attivato.

[PERFORMANCE] → Selezione parte → "Arp On"

### Impossibile interrompere l'arpeggio.

- Se la riproduzione dell'arpeggio non si interrompe anche se si rilascia il tasto, impostare il parametro Arpeggio Hold su "off".

[EDIT] → Selezione parte → ELEMENT/OPERATOR [COMMON] → [Arpeggio] → [Common] → "Hold"

### Non è possibile avviare la song neanche quando si preme il pulsante [▶] (riproduzione).

- La song selezionata contiene realmente dati?

### Impossibile registrare la song.

- Vi è abbastanza memoria libera per la registrazione?  
La memoria di MONTAGE può registrare fino a 64 song. Se la memoria è piena, non è più possibile eseguire registrazioni.

### La comunicazione dei dati tra il computer e il sintetizzatore MONTAGE non funziona correttamente.

- Verificare che le impostazioni della porta sul computer siano corrette.
- Controllare che il parametro MIDI IN/OUT sia impostato sul valore corretto.

[UTILITY] → [Settings] → [MIDI I/O] → MIDI "MIDI IN/OUT"

### La trasmissione o la ricezione di dati bulk MIDI non funziona correttamente.

- Il parametro Receive Bulk è impostato su off?  
Impostare il parametro Receive Bulk su on.
- Durante la ricezione di dati bulk MIDI trasmessi tramite la funzione Bulk Dump e registrati sul dispositivo MIDI esterno, è necessario impostare il numero di dispositivo MIDI sullo stesso valore utilizzato durante la trasmissione.

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → MIDI "Receive Bulk"

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → MIDI "Device Number"

Se la trasmissione non funziona correttamente, verificare che il numero di dispositivo dello strumento MIDI collegato a MONTAGE corrisponda al parametro Device Number.

[UTILITY] → [Settings] → [Advanced] → MIDI "Device Number"

### Impossibile salvare i dati su un dispositivo di memoria flash USB esterno.

- Il dispositivo di memoria flash USB in uso è protetto da scrittura? Per potere salvare i dati, la protezione da scrittura deve essere disattivata.
- Vi è spazio libero sufficiente sul dispositivo di memoria flash USB?  
Nella schermata Contents impostare il dispositivo sul dispositivo di memoria flash USB. Controllare la quantità di memoria disponibile (inutilizzata) nel dispositivo di memoria flash USB indicata nella parte superiore destra della schermata.

[UTILITY] → [Contents] → [Load]/[Store/Save]

- Il funzionamento del dispositivo di memoria flash USB è garantito da Yamaha?  
Per ulteriori informazioni, vedere pagina 54.

### Sul display sono presenti dei punti neri (non illuminati) o dei punti bianchi (sempre illuminati).

- Sono dovuti a pixel difettosi e si tratta di un problema che può verificarsi occasionalmente sugli LCD, ma che non compromette il funzionamento.

# Specifiche

<b>Tastiere</b>		MONTAGE8: Tastiera Balanced Hammer Effect con 88 tasti (initial touch/aftertouch) MONTAGE7: Tastiera FSX con 76 tasti (initial touch/aftertouch) MONTAGE6: Tastiera FSX con 61 tasti (initial touch/aftertouch)	
<b>Blocco generatore di suoni</b>	Generatore di suoni	Motore di sintesi del controllo dei movimenti AWM2: 8 elementi FM-X: 8 operatori, 88 algoritmi	
	Polifonia	AWM2: 128 (max.; forme d'onda stereo/mono) FM-X: 128 (max.)	
	Capacità multitimbrica	16 parti (interne), parti di ingresso audio (A/D <sup>*1</sup> , USB <sup>*1</sup> ) *1 parte stereo	
	Forme d'onda	Preset: 5,67 GB (se convertito in formato lineare a 16 bit), Utente: 1,75 GB	
	Performance	Circa 1.900	
	Filtri	18 tipi	
	Sistema effetti	Reverb x 12 tipi, Variation x 76 tipi, Insertion (A, B) x 76 tipi <sup>*2</sup> , Master x 15 tipi *2 Insertion parte A/D x 71 tipi <Le impostazioni preimpostate per i parametri di ciascun tipo di effetto vengono fornite come modelli> EQ master (5 bande), equalizzazione prima parte (3 bande), equalizzazione seconda parte (2 bande)	
	<b>Blocco sequencer</b>	Capacità note	Circa 130.000 note
Risoluzione nota		480 ppq (parti per semiminima)	
Tempo (BPM)		5 - 300	
Registratore performance		Song	64 song
		Tracce	16 tracce di sequenza, traccia Tempo, traccia per scena
		Tipo di registrazione	Sostituzione in tempo reale, sovraincisione in tempo reale, punch in/out in tempo reale
Formato sequencer		Formato originale MONTAGE, formato SMF 0, 1	
Arpeggio		Parte	8 parti simultanee (max.)
		Preset	Circa 10.000 tipi
		Utente	256 tipi
Sequencer di movimenti	Corsia	8 + 1 corsie (max.)	
<b>Altro</b>	Esibizioni dal vivo	Preset: 128 e oltre, Utente: 2,048	
	Controller	Volume master, manopola guadagno di ingresso AD, rotella pitch bend, rotella di modulazione, Ribbon Controller, Control Slider x 8, manopole x 8, Super Knob, data dial	
	Display	Ampio touch screen LCD VGA a colori TFT da 7"	
	Connettori	[USB TO DEVICE], [USB TO HOST], MIDI [IN]/[OUT]/[THRU], FOOT CONTROLLER [1]/[2], FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN], OUTPUT (BILANCIATO) [L/MONO]/[R] (6,3 mm, jack TRS bilanciati), ASSIGNABLE OUTPUT (BILANCIATO) [L]/[R] (6,3 mm, jack TRS bilanciati), [PHONES] (6,3 mm, presa per cuffie stereo standard), A/D INPUT [L/MONO]/[R] (6,3 mm, presa per cuffie standard)	
	Dimensioni e peso	MONTAGE8: 1.450 (L) x 470 (P) x 160 (A) mm, 29 kg	
		MONTAGE7: 1.244 (L) x 396 (P) x 131 (A) mm, 17 kg	
		MONTAGE6: 1.037 (L) x 396 (P) x 131 (A) mm, 15 kg	
Accessori	Cavo di alimentazione CA, Manuale di istruzioni (questa guida), Cubase AI Download Information		

Il contenuto del presente manuale si applica alle ultime specifiche a partire dalla data di stampa. Dato che i prodotti Yamaha sono soggetti a continui miglioramenti, questo manuale potrebbe non essere valido per le specifiche del prodotto in proprio possesso. Per ottenere la versione più recente del manuale, accedere al sito Web Yamaha e scaricare il file corrispondente. Dato che le specifiche, le apparecchiature o gli accessori venduti separatamente possono variare da paese a paese, verificarli con il proprio rappresentante Yamaha. Visitare la pagina Web per informazioni sul Manuale di istruzioni aggiornato.

# Indice

## A

A/D INPUT [GAIN] manopola .....	7
A/D INPUT [L/MONO]/[R] jack.....	12, 44
A/D INPUT [ON/OFF] pulsante .....	7
ABS (Audio Beat Sync).....	12, 13
[AC IN] (presa del cavo di alimentazione CA) .....	12
Accensione, modalità .....	45
Alimentazione .....	14
[ARP ON/OFF] (attivazione/disattivazione arpeggio) pulsante .....	7, 24
Arpeggio .....	24
[ASSIGN] pulsante.....	8
[ASSIGN 1] e [ASSIGN 2] (interruttori assegnabili 1 e 2) pulsanti .....	6
ASSIGNABLE OUTPUT (BILANCIATO) [L] e [R] (uscita bilanciata TRS) jack .....	12
Assolo .....	23
[AUDITION] pulsante.....	10, 21

## B

Banchi libreria.....	18
Banchi preimpostati.....	18
Banchi utente.....	18
Banco GM.....	18

## C

Canali audio.....	50
Caricamento .....	53
[CATEGORY SEARCH] pulsante .....	9
Category Search.....	20
Circuito di inviluppo .....	12
Clic.....	40
Collegamento di un computer .....	49
Collegamento di uno strumento MIDI esterno .....	48
Compare, funzione .....	35
Contrassegno .....	19
[CONTROL ASSIGN] pulsante .....	8
Control Slider .....	8
Controller .....	26
Cubase .....	49, 63
Cuffie.....	14
Cursore .....	9, 16

## D

Data dial.....	8
[DEC/NO] pulsante .....	9, 17
Display LCD a sfioramento .....	8
Display, messaggi .....	56
Dispositivo di memoria flash USB.....	53

## E

[EDIT] pulsante.....	9
EFFECT icona .....	16
Effetto .....	34

Element Common Edit.....	33
Element Edit .....	33
ELEMENT/OPERATOR [COMMON] pulsante .....	10
ELEMENT/OPERATOR [MUTE] pulsante .....	10
ELEMENT/OPERATOR [SOLO] pulsante .....	10
Elemento.....	33
[ENTER] pulsante .....	9
Esibizione dal vivo.....	19
[EXIT] pulsante .....	9

## F

FOOT CONTROLLER [1]/[2] jack.....	12
FOOT SWITCH [ASSIGNABLE]/[SUSTAIN] jack.....	12
Formattazione.....	54
Frase di ascolto.....	21

## I

Immissione dei caratteri .....	17
Immissione mediante tastiera.....	17
[INC/YES] pulsante.....	9, 17

## K

Key Common Edit.....	33
Key Edit.....	33
KNOB POSITION [1] e [2] pulsanti .....	8

## L

Layer .....	35
[LIVE SET] pulsante.....	9

## M

Manopola, funzione .....	7, 27
Manopole.....	8, 27
[MASTER VOLUME] slider .....	6, 15
Memorizzazione .....	32
Microfono.....	44
MIDI [IN], [OUT], [THRU] terminale .....	12
MIDI, canale di trasmissione.....	48
MIDI, canali .....	50
MIDI, porte.....	50
Missaggio.....	28
[MOTION SEQ HOLD] (mantenimento sequencer di movimenti) pulsante .....	6
[MOTION SEQ ON/OFF] (attivazione/disattivazione sequencer di movimenti) pulsante .....	7, 25
[MOTION SEQ TRIGGER] (trigger sequencer di movimenti) pulsante.....	6
[MULTI] (controllo multiparte) pulsante.....	7
Mute .....	23

## N

Nome.....	17
Numerico A [1] - [16] pulsanti .....	10
Numerico B [1] - [8] pulsanti .....	10
Numerico C [1] - [8] pulsanti.....	10

**O**

OCTAVE [-] e [+] pulsante.....	8
Operator Common Edit.....	33
Operator Edit.....	33
Operatori.....	33
OUTPUT (BILANCIATO) [L/MONO] e [R] (uscita bilanciata TRS) jack.....	12

**P**

PART [COMMON] pulsante.....	10
[PART CONTROL] pulsante.....	9
PART [MUTE] pulsante.....	10
PART [SOLO] pulsante.....	10
Parte.....	23
Parti di batteria.....	18
Parti normali (AWM2).....	18
Parti normali (FM-X).....	18
Parti, modifica.....	33
[PERFORMANCE] pulsante.....	9, 22
Performance.....	22
[PERFORMANCE CONTROL] pulsante.....	9
Performance, modifica.....	32
[PHONES] (cuffie) jack.....	12
Portante.....	33
Punch In/Out.....	40

**Q**

Quick Setup.....	49
------------------	----

**R**

Registrazione.....	39
Registrazione audio.....	41
Registrazione MIDI.....	39
Ribbon Controller.....	6
Ripristino delle impostazioni di fabbrica iniziali.....	15
Rotella di modulazione.....	6
Rotella pitch bend.....	6

**S**

Salvataggio.....	53
SCENE [1] - [8] pulsanti.....	8, 29
Scene, funzione.....	29
SEQ TRANSPORT pulsante.....	8
Sequencer di movimenti.....	25
[SHIFT] pulsante.....	9
Shift, elenco funzioni.....	55
Software DAW.....	51
Song.....	39
Split.....	35
SSS.....	19
[STANDBY/ON] interruttore.....	12
[STORE] pulsante.....	9
Super Knob.....	8, 28

**T**

Tastiera.....	6
Tastiera master.....	43
Tastierino numerico, schermata.....	17
Tipo di arpeggio.....	38
Traccia.....	39

**U**

[USB TO DEVICE] terminale.....	12, 54
[USB TO HOST] terminale.....	12, 50
[UTILITY] pulsante.....	9
Utility schermata.....	45

**V**

Volume.....	15
-------------	----

**Y**

Yamaha Steinberg, driver USB.....	49
-----------------------------------	----

# GNU GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2, June 1991

Copyright © 1989, 1991 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA  
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

## Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public License is intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users. This General Public License applies to most of the Free Software Foundation's software and to any other program whose authors commit to using it. (Some other Free Software Foundation software is covered by the GNU Lesser General Public License instead.) You can apply it to your programs, too.

When we speak of free software, we are referring to freedom, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish), that you receive source code or can get it if you want it, that you can change the software or use pieces of it in new free programs; and that you know you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid anyone to deny you these rights or to ask you to surrender the rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the software, or if you modify it.

For example, if you distribute copies of such a program, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that you have. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with two steps: (1) copyright the software, and (2) offer you this license which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the software.

Also, for each author's protection and ours, we want to make certain that everyone understands that there is no warranty for this free software. If the software is modified by someone else and passed on, we want its recipients to know that what they have is not the original, so that any problems introduced by others will not reflect on the original authors' reputations.

Finally, any free program is threatened constantly by software patents. We wish to avoid the danger that redistributors of a free program will individually obtain patent licenses, in effect making the program proprietary. To prevent this, we have made it clear that any patent must be licensed for everyone's free use or not licensed at all.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow.

## GNU GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

**0.** This License applies to any program or other work which contains a notice placed by the copyright holder saying it may be distributed under the terms of this General Public License. The "Program", below, refers to any such program or work, and a "work based on the Program" means either the Program or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Program or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term "modification".) Each licensee is addressed as "you".

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running the Program is not restricted, and the output from the Program is covered only if its contents constitute a work based on the Program (independent of having been made by running the Program). Whether that is true depends on what the Program does.

**1.** You may copy and distribute verbatim copies of the Program's source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and give any other recipients of the Program a copy of this License along with the Program.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

**2.** You may modify your copy or copies of the Program or any portion of it, thus forming a work based on the Program, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a)** You must cause the modified files to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- b)** You must cause any work that you distribute or publish, that in whole or in part contains or is derived from the Program or any part thereof, to be licensed as a whole at no charge to all third parties under the terms of this License.
- c)** If the modified program normally reads commands interactively when run, you must cause it, when started running for such interactive use in the most ordinary way, to print or display an announcement including an appropriate copyright notice and a notice that there is no warranty (or else, saying that you provide a warranty) and that users may redistribute the program under these conditions, and telling the user how to view a copy of this License. (Exception: if the Program itself is interactive but does not normally print such an announcement, your work based on the Program is not required to print an announcement.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Program, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Program, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Program.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Program with the Program (or with a work based on the Program) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

**3.** You may copy and distribute the Program (or a work based on it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you also do one of the following:

- a)** Accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- b)** Accompany it with a written offer, valid for at least three years, to give any third party, for a charge no more than your cost of physically performing source distribution, a complete machine-readable copy of the corresponding source code, to be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange; or,
- c)** Accompany it with the information you received as to the offer to distribute corresponding source code. (This alternative is allowed only for noncommercial distribution and only if you received the program in object code or executable form with such an offer, in accord with Subsection b above.)

The source code for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For an executable work, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the executable. However, as a special exception, the source code distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

If distribution of executable or object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place counts as distribution of the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

4. You may not copy, modify, sublicense, or distribute the Program except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense or distribute the Program is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
5. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Program or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Program (or any work based on the Program), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Program or works based on it.
6. Each time you redistribute the Program (or any work based on the Program), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute or modify the Program subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties to this License.
7. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Program at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Program by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Program.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system, which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

8. If the distribution and/or use of the Program is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Program under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
9. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.  
Each version is given a distinguishing version number. If the Program specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Program does not specify a version number of this License, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
10. If you wish to incorporate parts of the Program into other free programs whose distribution conditions are different, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

## NO WARRANTY

11. BECAUSE THE PROGRAM IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE PROGRAM, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE PROGRAM "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE PROGRAM IS WITH YOU. SHOULD THE PROGRAM PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
12. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE PROGRAM AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE PROGRAM (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE PROGRAM TO OPERATE WITH ANY OTHER PROGRAMS), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

### How to Apply These Terms to Your New Programs

If you develop a new program, and you want it to be of the greatest possible use to the public, the best way to achieve this is to make it free software which everyone can redistribute and change under these terms.

To do so, attach the following notices to the program. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

```
<one line to give the program's name and a brief idea of what it does.>
```

```
Copyright © <year> <name of author>
```

```
This program is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2 of the License, or (at your option) any later version.
```

```
This program is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU General Public License for more details.
```

```
You should have received a copy of the GNU General Public License along with this program; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA.
```

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

If the program is interactive, make it output a short notice like this when it starts in an interactive mode:

```
Gnomovision version 69, Copyright © year name of author
Gnomovision comes with ABSOLUTELY NO WARRANTY; for details
type 'show w'. This is free software, and you are welcome to
redistribute it under certain conditions; type 'show c' for details.
```

The hypothetical commands 'show w' and 'show c' should show the appropriate parts of the General Public License. Of course, the commands you use may be called something other than 'show w' and 'show c'; they could even be mouse-clicks or menu items—whatever suits your program.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the program, if necessary. Here is a sample; alter the names:

```
Yoyodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the program
'Gnomovision' (which makes passes at compilers) written by James
Hacker.
```

```
<signature of Ty Coon>, 1 April 1989
Ty Coon, President of Vice
```

This General Public License does not permit incorporating your program into proprietary programs. If your program is a subroutine library, you may consider it more useful to permit linking proprietary applications with the library. If this is what you want to do, use the GNU Lesser General Public License instead of this License.

# GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE

Version 2.1, February 1999

Copyright © 1991, 1999 Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA  
Everyone is permitted to copy and distribute verbatim copies of this license document, but changing it is not allowed.

[This is the first released version of the Lesser GPL.

It also counts as the successor of the GNU Library Public License, version 2, hence the version number 2.1.]

## Preamble

The licenses for most software are designed to take away your freedom to share and change it. By contrast, the GNU General Public Licenses are intended to guarantee your freedom to share and change free software—to make sure the software is free for all its users.

This license, the Lesser General Public License, applies to some specially designated software packages—typically libraries—of the Free Software Foundation and other authors who decide to use it. You can use it too, but we suggest you first think carefully about whether this license or the ordinary General Public License is the better strategy to use in any particular case, based on the explanations below.

When we speak of free software, we are referring to freedom of use, not price. Our General Public Licenses are designed to make sure that you have the freedom to distribute copies of free software (and charge for this service if you wish); that you receive source code or can get it if you want it; that you can change the software and use pieces of it in new free programs; and that you are informed that you can do these things.

To protect your rights, we need to make restrictions that forbid distributors to deny you these rights or to ask you to surrender these rights. These restrictions translate to certain responsibilities for you if you distribute copies of the library or if you modify it.

For example, if you distribute copies of the library, whether gratis or for a fee, you must give the recipients all the rights that we gave you. You must make sure that they, too, receive or can get the source code. If you link other code with the library, you must provide complete object files to the recipients, so that they can relink them with the library after making changes to the library and recompiling it. And you must show them these terms so they know their rights.

We protect your rights with a two-step method: (1) we copyright the library, and (2) we offer you this license, which gives you legal permission to copy, distribute and/or modify the library.

To protect each distributor, we want to make it very clear that there is no warranty for the free library. Also, if the library is modified by someone else and passed on, the recipients should know that what they have is not the original version, so that the original author's reputation will not be affected by problems that might be introduced by others.

Finally, software patents pose a constant threat to the existence of any free program. We wish to make sure that a company cannot effectively restrict the users of a free program by obtaining a restrictive license from a patent holder. Therefore, we insist that any patent license obtained for a version of the library must be consistent with the full freedom of use specified in this license.

Most GNU software, including some libraries, is covered by the ordinary GNU General Public License. This license, the GNU Lesser General Public License, applies to certain designated libraries, and is quite different from the ordinary General Public License. We use this license for certain libraries in order to permit linking those libraries into non-free programs.

When a program is linked with a library, whether statically or using a shared library, the combination of the two is legally speaking a combined work, a derivative of the original library. The ordinary General Public License therefore permits such linking only if the entire combination fits its criteria of freedom. The Lesser General Public License permits more lax criteria for linking other code with the library.

We call this license the “Lesser” General Public License because it does Less to protect the user's freedom than the ordinary General Public License. It also provides other free software developers Less of an advantage over competing non-free programs. These disadvantages are the reason we use the ordinary General Public License for many libraries. However, the Lesser license provides advantages in certain special circumstances.

For example, on rare occasions, there may be a special need to encourage the widest possible use of a certain library, so that it becomes a de-facto standard. To achieve this, non-free programs must be allowed to use the library. A more frequent case is that a free library does the same job as widely used non-free libraries. In this case, there is little to gain by limiting the free library to free software only, so we use the Lesser General Public License.

In other cases, permission to use a particular library in non-free programs enables a greater number of people to use a large body of free software. For example, permission to use the GNU C Library in non-free programs

enables many more people to use the whole GNU operating system, as well as its variant, the GNU/Linux operating system.

Although the Lesser General Public License is Less protective of the users' freedom, it does ensure that the user of a program that is linked with the Library has the freedom and the wherewithal to run that program using a modified version of the Library.

The precise terms and conditions for copying, distribution and modification follow. Pay close attention to the difference between a “work based on the library” and a “work that uses the library”. The former contains code derived from the library, whereas the latter must be combined with the library in order to run.

## GNU LESSER GENERAL PUBLIC LICENSE TERMS AND CONDITIONS FOR COPYING, DISTRIBUTION AND MODIFICATION

**0.** This License Agreement applies to any software library or other program which contains a notice placed by the copyright holder or other authorized party saying it may be distributed under the terms of this Lesser General Public License (also called “this License”). Each licensee is addressed as “you”.

A “library” means a collection of software functions and/or data prepared so as to be conveniently linked with application programs (which use some of those functions and data) to form executables.

The “Library”, below, refers to any such software library or work which has been distributed under these terms. A “work based on the Library” means either the Library or any derivative work under copyright law: that is to say, a work containing the Library or a portion of it, either verbatim or with modifications and/or translated straightforwardly into another language. (Hereinafter, translation is included without limitation in the term “modification”.)

“Source code” for a work means the preferred form of the work for making modifications to it. For a library, complete source code means all the source code for all modules it contains, plus any associated interface definition files, plus the scripts used to control compilation and installation of the library.

Activities other than copying, distribution and modification are not covered by this License; they are outside its scope. The act of running a program using the Library is not restricted, and output from such a program is covered only if its contents constitute a work based on the Library (independent of the use of the Library in a tool for writing it). Whether that is true depends on what the Library does and what the program that uses the Library does.

**1.** You may copy and distribute verbatim copies of the Library's complete source code as you receive it, in any medium, provided that you conspicuously and appropriately publish on each copy an appropriate copyright notice and disclaimer of warranty; keep intact all the notices that refer to this License and to the absence of any warranty; and distribute a copy of this License along with the Library.

You may charge a fee for the physical act of transferring a copy, and you may at your option offer warranty protection in exchange for a fee.

**2.** You may modify your copy or copies of the Library or any portion of it, thus forming a work based on the Library, and copy and distribute such modifications or work under the terms of Section 1 above, provided that you also meet all of these conditions:

- a)** The modified work must itself be a software library.
- b)** You must cause the files modified to carry prominent notices stating that you changed the files and the date of any change.
- c)** You must cause the whole of the work to be licensed at no charge to all third parties under the terms of this License.
- d)** If a facility in the modified Library refers to a function or a table of data to be supplied by an application program that uses the facility, other than as an argument passed when the facility is invoked, then you must make a good faith effort to ensure that, in the event an application does not supply such function or table,

the facility still operates, and performs whatever part of its purpose remains meaningful.

(For example, a function in a library to compute square roots has a purpose that is entirely well-defined independent of the application. Therefore, Subsection 2d requires that any application-supplied function or table used by this function must be optional: if the application does not supply it, the square root function must still compute square roots.)

These requirements apply to the modified work as a whole. If identifiable sections of that work are not derived from the Library, and can be reasonably considered independent and separate works in themselves, then this License, and its terms, do not apply to those sections when you distribute them as separate works. But when you distribute the same sections as part of a whole which is a work based on the Library, the distribution of the whole must be on the terms of this License, whose permissions for other licensees extend to the entire whole, and thus to each and every part regardless of who wrote it.

Thus, it is not the intent of this section to claim rights or contest your rights to work written entirely by you; rather, the intent is to exercise the right to control the distribution of derivative or collective works based on the Library.

In addition, mere aggregation of another work not based on the Library with the Library (or with a work based on the Library) on a volume of a storage or distribution medium does not bring the other work under the scope of this License.

3. You may opt to apply the terms of the ordinary GNU General Public License instead of this License to a given copy of the Library. To do this, you must alter all the notices that refer to this License, so that they refer to the ordinary GNU General Public License, version 2, instead of to this License. (If a newer version than version 2 of the ordinary GNU General Public License has appeared, then you can specify that version instead if you wish.) Do not make any other change in these notices.

Once this change is made in a given copy, it is irreversible for that copy, so the ordinary GNU General Public License applies to all subsequent copies and derivative works made from that copy.

This option is useful when you wish to copy part of the code of the Library into a program that is not a library.

4. You may copy and distribute the Library (or a portion or derivative of it, under Section 2) in object code or executable form under the terms of Sections 1 and 2 above provided that you accompany it with the complete corresponding machine-readable source code, which must be distributed under the terms of Sections 1 and 2 above on a medium customarily used for software interchange.

If distribution of object code is made by offering access to copy from a designated place, then offering equivalent access to copy the source code from the same place satisfies the requirement to distribute the source code, even though third parties are not compelled to copy the source along with the object code.

5. A program that contains no derivative of any portion of the Library, but is designed to work with the Library by being compiled or linked with it, is called a "work that uses the Library". Such a work, in isolation, is not a derivative work of the Library, and therefore falls outside the scope of this License.

However, linking a "work that uses the Library" with the Library creates an executable that is a derivative of the Library (because it contains portions of the Library), rather than a "work that uses the Library". The executable is therefore covered by this License. Section 6 states terms for distribution of such executables.

When a "work that uses the Library" uses material from a header file that is part of the Library, the object code for the work may be a derivative work of the Library even though the source code is not. Whether this is true is especially significant if the work can be linked without the Library, or if the work is itself a library. The threshold for this to be true is not precisely defined by law.

If such an object file uses only numerical parameters, data structure layouts and accessors, and small macros and small inline functions (ten lines or less in length), then the use of the object file is unrestricted, regardless of whether it is legally a derivative work. (Executables containing this object code plus portions of the Library will still fall under Section 6.)

Otherwise, if the work is a derivative of the Library, you may distribute the object code for the work under the terms of Section 6. Any executables containing that work also fall under Section 6, whether or not they are linked directly with the Library itself.

6. As an exception to the Sections above, you may also combine or link a "work that uses the Library" with the Library to produce a work containing portions of the Library, and distribute that work under terms of your choice, provided that the terms permit modification of the work for the customer's own use and reverse engineering for debugging such modifications.

You must give prominent notice with each copy of the work that the Library is used in it and that the Library and its use are covered by this License. You must supply a copy of this License. If the work during execution displays copyright notices, you must include the copyright notice for the Library among them, as well as a reference directing the user to the copy of this License. Also, you must do one of these things:

- a) Accompany the work with the complete corresponding machine-readable source code for the Library including whatever changes were used in the work (which must be distributed under Sections 1 and 2 above); and, if the work is an executable linked with the Library, with the complete machine-readable "work that uses the Library", as object code and/or source code, so that the user can modify the Library and then relink to produce a modified executable containing the modified Library. (It is understood that the user who changes the contents of definitions files in the Library will not necessarily be able to recompile the application to use the modified definitions.)
- b) Use a suitable shared library mechanism for linking with the Library. A suitable mechanism is one that (1) uses at run time a copy of the library already present on the user's computer system, rather than copying library functions into the executable, and (2) will operate properly with a modified version of the library, if the user installs one, as long as the modified version is interface-compatible with the version that the work was made with.
- c) Accompany the work with a written offer, valid for at least three years, to give the same user the materials specified in Subsection 6a, above, for a charge no more than the cost of performing this distribution.
- d) If distribution of the work is made by offering access to copy from a designated place, offer equivalent access to copy the above specified materials from the same place.
- e) Verify that the user has already received a copy of these materials or that you have already sent this user a copy.

For an executable, the required form of the "work that uses the Library" must include any data and utility programs needed for reproducing the executable from it. However, as a special exception, the materials to be distributed need not include anything that is normally distributed (in either source or binary form) with the major components (compiler, kernel, and so on) of the operating system on which the executable runs, unless that component itself accompanies the executable.

It may happen that this requirement contradicts the license restrictions of other proprietary libraries that do not normally accompany the operating system. Such a contradiction means you cannot use both them and the Library together in an executable that you distribute.

7. You may place library facilities that are a work based on the Library side-by-side in a single library together with other library facilities not covered by this License, and distribute such a combined library, provided that the separate distribution of the work based on the Library and of the other library facilities is otherwise permitted, and provided that you do these two things:
  - a) Accompany the combined library with a copy of the same work based on the Library, uncombined with any other library facilities. This must be distributed under the terms of the Sections above.
  - b) Give prominent notice with the combined library of the fact that part of it is a work based on the Library, and explaining where to find the accompanying uncombined form of the same work.
8. You may not copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library except as expressly provided under this License. Any attempt otherwise to copy, modify, sublicense, link with, or distribute the Library is void, and will automatically terminate your rights under this License. However, parties who have received copies, or rights, from you under this License will not have their licenses terminated so long as such parties remain in full compliance.
9. You are not required to accept this License, since you have not signed it. However, nothing else grants you permission to modify or distribute the Library or its derivative works. These actions are prohibited by law if you do not accept this License. Therefore, by modifying or distributing the Library (or any work based on the Library), you indicate your acceptance of this License to do so, and all its terms and conditions for copying, distributing or modifying the Library or works based on it.
10. Each time you redistribute the Library (or any work based on the Library), the recipient automatically receives a license from the original licensor to copy, distribute, link with or modify the Library subject to these terms and conditions. You may not impose any further restrictions on the recipients' exercise of the rights granted herein. You are not responsible for enforcing compliance by third parties with this License.

11. If, as a consequence of a court judgment or allegation of patent infringement or for any other reason (not limited to patent issues), conditions are imposed on you (whether by court order, agreement or otherwise) that contradict the conditions of this License, they do not excuse you from the conditions of this License. If you cannot distribute so as to satisfy simultaneously your obligations under this License and any other pertinent obligations, then as a consequence you may not distribute the Library at all. For example, if a patent license would not permit royalty-free redistribution of the Library by all those who receive copies directly or indirectly through you, then the only way you could satisfy both it and this License would be to refrain entirely from distribution of the Library.

If any portion of this section is held invalid or unenforceable under any particular circumstance, the balance of the section is intended to apply, and the section as a whole is intended to apply in other circumstances.

It is not the purpose of this section to induce you to infringe any patents or other property right claims or to contest validity of any such claims; this section has the sole purpose of protecting the integrity of the free software distribution system which is implemented by public license practices. Many people have made generous contributions to the wide range of software distributed through that system in reliance on consistent application of that system; it is up to the author/donor to decide if he or she is willing to distribute software through any other system and a licensee cannot impose that choice.

This section is intended to make thoroughly clear what is believed to be a consequence of the rest of this License.

12. If the distribution and/or use of the Library is restricted in certain countries either by patents or by copyrighted interfaces, the original copyright holder who places the Library under this License may add an explicit geographical distribution limitation excluding those countries, so that distribution is permitted only in or among countries not thus excluded. In such case, this License incorporates the limitation as if written in the body of this License.
13. The Free Software Foundation may publish revised and/or new versions of the Lesser General Public License from time to time. Such new versions will be similar in spirit to the present version, but may differ in detail to address new problems or concerns.
- Each version is given a distinguishing version number. If the Library specifies a version number of this License which applies to it and "any later version", you have the option of following the terms and conditions either of that version or of any later version published by the Free Software Foundation. If the Library does not specify a license version number, you may choose any version ever published by the Free Software Foundation.
14. If you wish to incorporate parts of the Library into other free programs whose distribution conditions are incompatible with these, write to the author to ask for permission. For software which is copyrighted by the Free Software Foundation, write to the Free Software Foundation; we sometimes make exceptions for this. Our decision will be guided by the two goals of preserving the free status of all derivatives of our free software and of promoting the sharing and reuse of software generally.

## NO WARRANTY

15. BECAUSE THE LIBRARY IS LICENSED FREE OF CHARGE, THERE IS NO WARRANTY FOR THE LIBRARY, TO THE EXTENT PERMITTED BY APPLICABLE LAW. EXCEPT WHEN OTHERWISE STATED IN WRITING THE COPYRIGHT HOLDERS AND/OR OTHER PARTIES PROVIDE THE LIBRARY "AS IS" WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, EITHER EXPRESSED OR IMPLIED, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. THE ENTIRE RISK AS TO THE QUALITY AND PERFORMANCE OF THE LIBRARY IS WITH YOU. SHOULD THE LIBRARY PROVE DEFECTIVE, YOU ASSUME THE COST OF ALL NECESSARY SERVICING, REPAIR OR CORRECTION.
16. IN NO EVENT UNLESS REQUIRED BY APPLICABLE LAW OR AGREED TO IN WRITING WILL ANY COPYRIGHT HOLDER, OR ANY OTHER PARTY WHO MAY MODIFY AND/OR REDISTRIBUTE THE LIBRARY AS PERMITTED ABOVE, BE LIABLE TO YOU FOR DAMAGES, INCLUDING ANY GENERAL, SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES ARISING OUT OF THE USE OR INABILITY TO USE THE LIBRARY (INCLUDING BUT NOT LIMITED TO LOSS OF DATA OR DATA BEING RENDERED INACCURATE OR LOSSES SUSTAINED BY YOU OR THIRD PARTIES OR A FAILURE OF THE LIBRARY TO OPERATE WITH ANY OTHER SOFTWARE), EVEN IF SUCH HOLDER OR OTHER PARTY HAS BEEN ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGES.

## END OF TERMS AND CONDITIONS

## How to Apply These Terms to Your New Libraries

If you develop a new library, and you want it to be of the greatest possible use to the public, we recommend making it free software that everyone can redistribute and change. You can do so by permitting redistribution under these terms (or, alternatively, under the terms of the ordinary General Public License).

To apply these terms, attach the following notices to the library. It is safest to attach them to the start of each source file to most effectively convey the exclusion of warranty; and each file should have at least the "copyright" line and a pointer to where the full notice is found.

<one line to give the library's name and a brief idea of what it does.>  
Copyright © <year> <name of author>

This library is free software; you can redistribute it and/or modify it under the terms of the GNU Lesser General Public License as published by the Free Software Foundation; either version 2.1 of the License, or (at your option) any later version.

This library is distributed in the hope that it will be useful, but WITHOUT ANY WARRANTY; without even the implied warranty of MERCHANTABILITY or FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE. See the GNU Lesser General Public License for more details.

You should have received a copy of the GNU Lesser General Public License along with this library; if not, write to the Free Software Foundation, Inc., 51 Franklin Street, Fifth Floor, Boston, MA 02110-1301 USA

Also add information on how to contact you by electronic and paper mail.

You should also get your employer (if you work as a programmer) or your school, if any, to sign a "copyright disclaimer" for the library, if necessary. Here is a sample; alter the names:

Yoodyne, Inc., hereby disclaims all copyright interest in the library 'Frob' (a library for tweaking knobs) written by James Random Hacker.

<signature of Ty Coon>, 1 April 1990  
Ty Coon, President of Vice

That's all there is to it!

## libpng

This copy of the libpng notices is provided for your convenience. In case of any discrepancy between this copy and the notices in the file png.h that is included in the libpng distribution, the latter shall prevail.

COPYRIGHT NOTICE, DISCLAIMER, and LICENSE:

If you modify libpng you may insert additional notices immediately following this sentence.

This code is released under the libpng license.

libpng versions 1.0.7, July 1, 2000, through 1.6.18, July 23, 2015, are Copyright © 2000-2002, 2004, 2006-2015 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-1.0.6 with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Simon-Pierre Cadieux  
Eric S. Raymond  
Mans Rullgard  
Cosmin Truta  
Gilles Vollant  
James Yu

and with the following additions to the disclaimer:

There is no warranty against interference with your enjoyment of the library or against infringement. There is no warranty that our efforts or the library will fulfill any of your particular purposes or needs. This library is provided with all faults, and the entire risk of satisfactory quality, performance, accuracy, and effort is with the user.

libpng versions 0.97, January 1998, through 1.0.6, March 20, 2000, are Copyright © 1998-2000 Glenn Randers-Pehrson, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.96, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

Tom Lane  
Glenn Randers-Pehrson  
Willem van Schaik

libpng versions 0.89, June 1996, through 0.96, May 1997, are Copyright © 1996-1997 Andreas Dilger, and are distributed according to the same disclaimer and license as libpng-0.88, with the following individuals added to the list of Contributing Authors:

John Bowler  
Kevin Bracey

Sam Bushell  
Magnus Holmgren  
Greg Roelofs  
Tom Tanner

libpng versions 0.5, May 1995, through 0.88, January 1996, are Copyright © 1995-1996 Guy Eric Schalnat, Group 42, Inc.

For the purposes of this copyright and license, "Contributing Authors" is defined as the following set of individuals:

Andreas Dilger  
Dave Martindale  
Guy Eric Schalnat  
Paul Schmidt  
Tim Wegner

The PNG Reference Library is supplied "AS IS". The Contributing Authors and Group 42, Inc. disclaim all warranties, expressed or implied, including, without limitation, the warranties of merchantability and of fitness for any purpose. The Contributing Authors and Group 42, Inc. assume no liability for direct, indirect, incidental, special, exemplary, or consequential damages, which may result from the use of the PNG Reference Library, even if advised of the possibility of such damage.

Permission is hereby granted to use, copy, modify, and distribute this source code, or portions hereof, for any purpose, without fee, subject to the following restrictions:

1. The origin of this source code must not be misrepresented.
2. Altered versions must be plainly marked as such and must not be misrepresented as being the original source.
3. This Copyright notice may not be removed or altered from any source or altered source distribution.

The Contributing Authors and Group 42, Inc. specifically permit, without fee, and encourage the use of this source code as a component to supporting the PNG file format in commercial products. If you use this source code in a product, acknowledgment is not required but would be appreciated.

A "png\_get\_copyright" function is available, for convenient use in "about" boxes and the like:

```
printf("%s", png_get_copyright(NULL));
```

Also, the PNG logo (in PNG format, of course) is supplied in the files "pngbar.png" and "pngbar.jpg" (88x31) and "pngnow.png" (98x31).

libpng is OSI Certified Open Source Software. OSI Certified Open Source is a certification mark of the Open Source Initiative. OSI has not addressed the additional disclaimers inserted at version 1.0.7.

Glenn Randers-Pehrson  
glennrp at users.sourceforge.net  
July 23, 2015

## libuuid

Copyright: 1996, 1997, 1998, 1999, 2007 Theodore Ts'o.  
1999 Andreas Dilger (adilger@enel.ucalgary.ca)

Redistribution and use in source and binary forms, with or without modification, are permitted provided that the following conditions are met:

1. Redistributions of source code must retain the above copyright notice, and the entire permission notice in its entirety, including the disclaimer of warranties.
2. Redistributions in binary form must reproduce the above copyright notice, this list of conditions and the following disclaimer in the documentation and/or other materials provided with the distribution.
3. The name of the author may not be used to endorse or promote products derived from this software without specific prior written permission.

THIS SOFTWARE IS PROVIDED "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ALL OF WHICH ARE HEREBY DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL THE AUTHOR BE LIABLE FOR ANY DIRECT, INDIRECT, INCIDENTAL, SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES (INCLUDING, BUT NOT LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR SERVICES; LOSS OF USE, DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER CAUSED AND ON ANY THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY, OR TORT (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF SUCH DAMAGE.

- Qt

```
/*  
** Copyright (C) 2013 Digia Plc and/or its subsidiary(-ies).  
** Contact: http://www.qt-project.org/legal  
**  
** This file is part of the examples of the Qt Toolkit.  
**  
** $QT_BEGIN_LICENSE:BSD$  
** You may use this file under the terms of the BSD license as follows:  
**  
** * Redistribution and use in source and binary forms, with or without  
** modification, are permitted provided that the following conditions are  
** met:  
** * Redistributions of source code must retain the above copyright  
** notice, this list of conditions and the following disclaimer.  
** * Redistributions in binary form must reproduce the above copyright  
** notice, this list of conditions and the following disclaimer in  
** the documentation and/or other materials provided with the  
** distribution.  
** * Neither the name of Digia Plc and its Subsidiary(-ies) nor the names  
** of its contributors may be used to endorse or promote products  
** derived  
** from this software without specific prior written permission.  
**  
** THIS SOFTWARE IS PROVIDED BY THE COPYRIGHT HOLDERS AND  
** CONTRIBUTORS  
** "AS IS" AND ANY EXPRESS OR IMPLIED WARRANTIES, INCLUDING,  
** BUT NOT  
** LIMITED TO, THE IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND  
** FITNESS FOR  
** A PARTICULAR PURPOSE ARE DISCLAIMED. IN NO EVENT SHALL  
** THE COPYRIGHT  
** OWNER OR CONTRIBUTORS BE LIABLE FOR ANY DIRECT,  
** INDIRECT, INCIDENTAL,  
** SPECIAL, EXEMPLARY, OR CONSEQUENTIAL DAMAGES  
** (INCLUDING, BUT NOT  
** LIMITED TO, PROCUREMENT OF SUBSTITUTE GOODS OR  
** SERVICES; LOSS OF USE,  
** DATA, OR PROFITS; OR BUSINESS INTERRUPTION) HOWEVER  
** CAUSED AND ON ANY  
** THEORY OF LIABILITY, WHETHER IN CONTRACT, STRICT LIABILITY,  
** OR TORT  
** (INCLUDING NEGLIGENCE OR OTHERWISE) ARISING IN ANY WAY  
** OUT OF THE USE  
** OF THIS SOFTWARE, EVEN IF ADVISED OF THE POSSIBILITY OF  
** SUCH DAMAGE."  
** $QT_END_LICENSE$  
**  
***/
```

## Note sulla distribuzione del codice sorgente

Entro tre anni dalla consegna di fabbrica finale è possibile richiedere a Yamaha il codice sorgente di qualsiasi parte del prodotto fornita con licenza GNU General Public License o licenza GNU Lesser General Public License scrivendo al seguente indirizzo:

Synth Marketing Section, ProMusic Department, Musical Instruments  
Sales and Marketing Division, YAMAHA Corporation  
10-1 Nakazawa-cho, Naka-ku, Hamamatsu, 430-8650, GIAPPONE

Il codice sorgente verrà fornito senza spese. Tuttavia Yamaha richiederà un rimborso per i relativi costi di spedizione.

- Yamaha non si assume alcuna responsabilità per eventuali danni derivanti da modifiche (aggiunte/eliminazioni) effettuate al software di questo prodotto da terze parti diverse da Yamaha (o da terze parti autorizzate da Yamaha).
- Il riutilizzo del codice sorgente rilasciato come dominio pubblico da parte di Yamaha non è garantito e Yamaha non si assume alcuna responsabilità relativa al codice sorgente.
- Il codice sorgente può essere scaricato al seguente indirizzo:  
<http://download.yamaha.com/sourcecodes/synth/>

# Important Notice: Guarantee Information for customers in European Economic Area (EEA) and Switzerland

<b>Important Notice: Guarantee Information for customers in EEA* and Switzerland</b> For detailed guarantee information about this Yamaha product, and Pan-EEA* and Switzerland warranty service, please either visit the website address below (Printable file is available at our website) or contact the Yamaha representative office for your country. * EEA: European Economic Area	<b>English</b>
<b>Wichtiger Hinweis: Garantie-Information für Kunden in der EWR* und der Schweiz</b> Für nähere Garantie-Information über dieses Produkt von Yamaha, sowie über den Pan-EWR*- und Schweizer Garantieservice, besuchen Sie bitte entweder die folgend angegebene Internetadresse (eine druckfähige Version befindet sich auch auf unserer Webseite), oder wenden Sie sich an den für Ihr Land zuständigen Yamaha-Vertrieb. *EWR: Europäischer Wirtschaftsraum	<b>Deutsch</b>
<b>Remarque importante: informations de garantie pour les clients de l'EEE et la Suisse</b> Pour des informations plus détaillées sur la garantie de ce produit Yamaha et sur le service de garantie applicable dans l'ensemble de l'EEE ainsi qu'en Suisse, consultez notre site Web à l'adresse ci-dessous (le fichier imprimable est disponible sur notre site Web) ou contactez directement Yamaha dans votre pays de résidence. * EEE : Espace Economique Européen	<b>Français</b>
<b>Belangrijke mededeling: Garantie-informatie voor klanten in de EER* en Zwitserland</b> Voor gedetailleerde garantie-informatie over dit Yamaha-product en de garantieservice in heel de EER* en Zwitserland, gaat u naar de onderstaande website (u vindt een afdrukbaar bestand op onze website) of neemt u contact op met de vertegenwoordiging van Yamaha in uw land. * EER: Europese Economische Ruimte	<b>Nederlands</b>
<b>Aviso importante: información sobre la garantía para los clientes del EEE* y Suiza</b> Para una información detallada sobre este producto Yamaha y sobre el soporte de garantía en la zona EEE* y Suiza, visite la dirección web que se incluye más abajo (la versión del archivo para imprimir esta disponible en nuestro sitio web) o póngase en contacto con el representante de Yamaha en su país. * EEE: Espacio Económico Europeo	<b>Español</b>
<b>Avviso importante: informazioni sulla garanzia per i clienti residenti nell'EEA* e in Svizzera</b> Per informazioni dettagliate sulla garanzia relativa a questo prodotto Yamaha e l'assistenza in garanzia nei paesi EEA* e in Svizzera, potete consultare il sito Web all'indirizzo riportato di seguito (è disponibile il file in formato stampabile) oppure contattare l'ufficio di rappresentanza locale della Yamaha. * EEA: Area Economica Europea	<b>Italiano</b>
<b>Aviso importante: informações sobre as garantias para clientes da AEE* e da Suíça</b> Para obter uma informação pormenorizada sobre este produto da Yamaha e sobre o serviço de garantia na AEE* e na Suíça, visite o site a seguir (o arquivo para impressão está disponível no nosso site) ou entre em contato com o escritório de representação da Yamaha no seu país. * AEE: Área Económica Europeia	<b>Português</b>
<b>Σημαντική σημείωση: Πληροφορίες εγγύησης για τους πελάτες στον EOX* και Ελλάδα</b> Για λεπτομερείς πληροφορίες εγγύησης σχετικά με το παρόν προϊόν της Yamaha και την κάλυψη εγγύησης σε όλες τις χώρες του EOX και την Ελλάδα, επισκεφτείτε την παρακάτω ιστοσελίδα (Εκτυπώσιμη μορφή είναι διαθέσιμη στην ιστοσελίδα μας) ή απευθυνθείτε στην αντιπροσωπεία της Yamaha στη χώρα σας. * EOX: Ευρωπαϊκός Οικονομικός Χώρος	<b>Ελληνικά</b>
<b>Viktigt: Garantiinformation för kunder i EES-området* och Schweiz</b> För detaljerad information om denna Yamahaprodukt samt garantiservice i hela EES-området* och Schweiz kan du antingen besöka nedanstående webbadress (en utskriftsvänlig fil finns på webbplatsen) eller kontakta Yamahas officiella representant i ditt land. * EES: Europeiska Ekonomiska Samarbetsområdet	<b>Svenska</b>
<b>Viktig merknad: Garantiinformasjon for kunder i EØS* og Sveits</b> For detaljert informasjon om dette Yamaha-produktet og garantiservice for hele EØS-området* og Sveits kan fås enten ved å besøke nettstedene nedenfor (utskriftsversjon finnes på våre nettsider) eller kontakte Yamahas kontoret i landet der du bor. *EØS: Det europeiske økonomiske samarbeidsområdet	<b>Norsk</b>
<b>Vigtig oplysning: Garantioplysninger til kunder i EØ* og Schweiz</b> De kan finde detaljerede garantioplysninger om dette Yamaha-produkt og den fælles garantiserviceordning for EØ* (og Schweiz) ved at besøge det websted, der er angivet nedenfor (der findes en fil, som kan udskrives, på vores websted), eller ved at kontakte Yamahas nationale repræsentationskontor i det land, hvor De bor. * EØ: Det Europæiske Økonomiske Område	<b>Dansk</b>
<b>Tärkeä ilmoitus: Takuutiedot Euroopan talousalueen (ETA)* ja Sveitsin asiakkaille</b> Tämän Yamaha-tuotteen sekä ETA-alueen ja Sveitsin takuuta koskevat yksityiskohtaiset tiedot saatte alla olevasta nettiosoitteesta. (Tulostettava tiedosto saatavissa sivustollamme.) Voitte myös ottaa yhteyttä paikalliseen Yamaha-edustajaan. *ETA: Euroopan talousalue	<b>Suomi</b>
<b>Ważne: Warunki gwarancyjne obowiązujące w EOG* i Szwajcarii</b> Aby dowiedzieć się więcej na temat warunków gwarancyjnych tego produktu firmy Yamaha i serwisu gwarancyjnego w całym EOG* i Szwajcarii, należy odwiedzić wskazaną poniżej stronę internetową (Plik gotowy do wydruku znajduje się na naszej stronie internetowej) lub skontaktować się z przedstawicielstwem firmy Yamaha w swoim kraju. * EOG — Europejski Obszar Gospodarczy	<b>Polski</b>
<b>Důležité oznámení: Záruční informace pro zákazníky v EHS* a ve Švýcarsku</b> Podrobné záruční informace o tomto produktu Yamaha a záručním servisu v celém EHS* a ve Švýcarsku naleznete na níže uvedené webové adrese (soubor k tisku je dostupný na našich webových stránkách) nebo se můžete obrátit na zastoupení firmy Yamaha ve své zemi. * EHS: Evropský hospodářský prostor	<b>Česky</b>
<b>Fontos figyelmeztetés: Garancia-információk az EGT* területén és Svájcban élő vásárlók számára</b> A jelen Yamaha termékre vonatkozó részletes garancia-információk, valamint az EGT*-re és Svájcra kiterjedő garanciális szolgáltatás tekintetében keresse fel webhelyünket az alábbi címen (a webhelyen nyomtatható fájl is található), vagy pedig lépjen kapcsolatba az országában működő Yamaha képviselői irodával. * EGT: Európai Gazdasági Térség	<b>Magyar</b>
<b>Oluline märkus: Garantiiteave Euroopa Majanduspiirkonna (EMP)* ja Šveitsi klientidele</b> Täpsemate teabe saamiseks selle Yamaha toote garantii ning kogu Euroopa Majanduspiirkonna ja Šveitsi garantiiteeninduse kohta, külastage palun veebisaiti alljärgneval aadressil (meie saidil on saadaval printitav fail) või pöörduge Teie regiooni Yamaha esinduse poole. * EMP: Euroopa Majanduspiirkond	<b>Eesti keel</b>
<b>Svarīgs paziņojums: garantijas informācija klientiem EEZ* un Šveicē</b> Lai saņemtu detalizētu garantijas informāciju par šo Yamaha produktu, kā arī garantijas apkalpošanu EEZ* un Šveicē, lūdzu, apmeklējiet zemāk norādīto tīmekļa vietnes adresi (tīmekļa vietnē ir pieejams drukājams fails) vai sazinieties ar jūsu valsti apkalpojošo Yamaha pārstāvniecību. * EEZ: Eiropas Ekonomikas zona	<b>Latviešu</b>
<b>Dėmesio: informacija dėl garantijos pirkėjams EEE* ir Šveicarijoje</b> Jei reikia išsamios informacijos apie šį „Yamaha“ produktą ir jo techninę priežiūrą visoje EEE* ir Šveicarijoje, apsilankykite mūsų svetainėje toliau nurodytu adresu (svetainėje yra spausdintinas failas) arba kreipkitės į „Yamaha“ atstovybę savo šaliai. *EEE – Europos ekonominė erdvė	<b>Lietuvių kalba</b>
<b>Dôležité upozornenie: Informácie o záruke pre zákazníkov v EHP* a Švajčiarsku</b> Podrobné informácie o záruke týkajúce sa tohto produktu od spoločnosti Yamaha a garančnom servise v EHP* a Švajčiarsku nájdete na webovej stránke uvedenej nižšie (na našej webovej stránke je k dispozícii súbor na tlač) alebo sa obráťte na zástupcu spoločnosti Yamaha vo svojej krajine. * EHP: Európsky hospodársky priestor	<b>Slovenčina</b>
<b>Pomembno obvestilo: Informacije o garanciji za kupce v EGP* in Švici</b> Za podrobnejše informacije o tem Yamahinem izdelku ter garancijskem servisu v celotnem EGP in Švici, obiščite spletno mesto, ki je navedeno spodaj (natisljiva datoteka je na voljo na našem spletnem mestu), ali se obrnite na Yamahinega predstavnika v svoji državi. * EGP: Evropski gospodarski prostor	<b>Slovenščina</b>
<b>Важно съобщение: Информация за гаранцията за клиенти в ЕИП* и Швейцария</b> За подробна информация за гаранцията за този продукт на Yamaha и гаранционното обслужване в паневропейската зона на ЕИП* и Швейцария или посетете посочения по-долу уеб сайт (на нашия уеб сайт има файл за печат), или се свържете с представителния офис на Yamaha във вашата страна. * ЕИП: Европейско икономическо пространство	<b>Български език</b>
<b>Notificare importantă: Informații despre garanție pentru clienții din SEE* și Elveția</b> Pentru informații detaliate privind acest produs Yamaha și serviciul de garanție Pan-SEE* și Elveția, vizitați site-ul la adresa de mai jos (fișierul imprimabil este disponibil pe site-ul nostru) sau contactați biroul reprezentanței Yamaha din țara dumneavoastră. * SEE: Spațiul Economic European	<b>Limba română</b>

<http://europe.yamaha.com/warranty/>

Per ulteriori dettagli sui prodotti, rivolgersi al più vicino rappresentante Yamaha oppure a uno dei distributori autorizzati elencati di seguito.

## NORTH AMERICA

### CANADA

**Yamaha Canada Music Ltd.**  
135 Milner Avenue, Toronto, Ontario M1S 3R1,  
Canada  
Tel: +1-416-298-1311

### U.S.A.

**Yamaha Corporation of America**  
6600 Orangethorpe Avenue, Buena Park, CA 90620,  
U.S.A.  
Tel: +1-714-522-9011

## CENTRAL & SOUTH AMERICA

### MEXICO

**Yamaha de México, S.A. de C.V.**  
Av. Insurgentes Sur 1647 Piso 9, Col. San José  
Insurgentes, Delegación Benito Juárez, México,  
D.F., C.P. 03900  
Tel: +52-55-5804-0600

### BRAZIL

**Yamaha Musical do Brasil Ltda.**  
Rua Fidêncio Ramos, 302 – Cj 52 e 54 – Torre B –  
Vila Olímpia – CEP 04551-010 – São Paulo/SP,  
Brazil  
Tel: +55-11-3704-1377

### ARGENTINA

**Yamaha Music Latin America, S.A.,  
Sucursal Argentina**  
Olga Cossettini 1553, Piso 4 Norte,  
Madero Este-C1107CEK,  
Buenos Aires, Argentina  
Tel: +54-11-4119-7000

### VENEZUELA

**Yamaha Musical de Venezuela, C.A.**  
AV. Manzanares, C.C. Manzanares Plaza,  
Piso 4, Oficina 0401, Baruta, Caracas, Venezuela  
Tel: +58-212-943-1877

### PANAMA AND OTHER LATIN

### AMERICAN COUNTRIES/ CARIBBEAN COUNTRIES

**Yamaha Music Latin America, S.A.**  
Edif. Torre Banco General, F7, Urb. Marbella,  
Calle 47 y Aquilino de la Guardia, Panama,  
P.O.Box 0823-05863, Panama, Rep.de Panama  
Tel: +507-269-5311

## EUROPE

### THE UNITED KINGDOM/IRELAND

**Yamaha Music Europe GmbH (UK)**  
Sherbourne Drive, Tilbrook, Milton Keynes,  
MK7 8BL, U.K.  
Tel: +44-1908-366700

### GERMANY

**Yamaha Music Europe GmbH**  
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: +49-4101-303-0

### SWITZERLAND/LIECHTENSTEIN

**Yamaha Music Europe GmbH, Rellingen,  
Branch Switzerland in Zürich**  
Seefeldstrasse 94, 8008 Zürich, Switzerland  
Tel: +41-44-3878080

### AUSTRIA

**Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria**  
Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria  
Tel: +43-1-60203900

### CZECH REPUBLIC/HUNGARY/ ROMANIA/SLOVAKIA/SLOVENIA

**Yamaha Music Europe GmbH, Branch Austria**  
Schleiergasse 20, 1100 Wien, Austria  
Tel: +43-1-60203900

### POLAND/LITHUANIA/LATVIA/ ESTONIA

**Yamaha Music Europe GmbH**  
Sp.z o.o. Oddzial w Polsce  
ul. Wrotkowa 14, 02-553 Warsaw, Poland  
Tel: +48-22-880-08-88

### BULGARIA

**Dinacord Bulgaria LTD.**  
Bul. Iskarsko Schose 7 Targowski Zentar Ewropa  
1528 Sofia, Bulgaria  
Tel: +359-2-978-20-25

### MALTA

**Olimpus Music Ltd.**  
Valletta Road, Mosta MST9010, Malta  
Tel: +356-2133-2093

### NETHERLANDS/BELGIUM/ LUXEMBOURG

**Yamaha Music Europe, Branch Benelux**  
Clarissenhof 5b, 4133 AB Vianen, The Netherlands  
Tel: +31-347-358040

### FRANCE

**Yamaha Music Europe**  
7 rue Ambroise Croizat, Zone d'activités de Pariest,  
77183 Croissy-Beaubourg, France  
Tel: +33-1-6461-4000

### ITALY

**Yamaha Music Europe GmbH, Branch Italy**  
Viale Italia 88, 20020, Lainate (Milano), Italy  
Tel: +39-02-93577-1

### SPAIN/PORTUGAL

**Yamaha Music Europe GmbH Ibérica, Sucursal  
en España**  
Ctra. de la Coruna km. 17.200, 28231  
Las Rozas de Madrid, Spain  
Tel: +34-91-639-88-88

### GREECE

**Philippos Nakas S.A. The Music House**  
19th klm. Leof. Lavriou 190 02 Peania – Attiki,  
Greece  
Tel: +30-210-6686260

### SWEDEN

**Yamaha Music Europe GmbH Germany filial  
Scandinavia**  
JA Wettergrensgata 1, 400 43 Göteborg, Sweden  
Tel: +46-31-89-34-00

### DENMARK

**Yamaha Music Denmark,  
Filiat of Yamaha Music Europe GmbH, Tyskland**  
Generatorvej 8C, ST. TH., 2860 Søborg, Denmark  
Tel: +45-44-92-49-00

### FINLAND

**F-Musiikki Oy**  
Antaksentie 4  
FI-01510 Vantaa, Finland  
Tel: +358 (0)96185111

### NORWAY

**Yamaha Music Europe GmbH Germany -  
Norwegian Branch**  
Grini Næringspark 1, 1332 Østerås, Norway  
Tel: +47-6716-7800

### ICELAND

**Hljóðfaerahusid Ehf.**  
Sidumula 20  
IS-108 Reykjavik, Iceland  
Tel: +354-525-5050

### CROATIA

**Euro Unit D.O.O.**  
Slakovec 73  
40305 Nedelisce  
Tel: +38540829400

### RUSSIA

**Yamaha Music (Russia) LLC.**  
Room 37, entrance 7, bld. 7, Kievskaya street,  
Moscow, 121059, Russia  
Tel: +7-495-626-5005

### OTHER EUROPEAN COUNTRIES

**Yamaha Music Europe GmbH**  
Siemensstrasse 22-34, 25462 Rellingen, Germany  
Tel: +49-4101-303-0

## AFRICA

**Yamaha Music Gulf FZE**  
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,  
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE  
Tel: +971-4-801-1500

## MIDDLE EAST

### TURKEY

**Yamaha Music Europe GmbH**  
Merkezi Almanya Türkiye İstanbul Şubesi  
Maslak Meydan Sokak, Spring Giz Plaza Bagimsiz  
Böl. No:3, Sariyer Istanbul, Turkey  
Tel: +90-212-999-8010

### CYPRUS

**Nakas Music Cyprus Ltd.**  
Nikis Ave 2k  
1086 Nicosia  
Tel: + 357-22-511080  
**Major Music Center**  
21 Ali Riza Ave. Ortakoy  
P.O.Box 475 Nicosia, Cyprus  
Tel: (392) 227 9213

### OTHER COUNTRIES

**Yamaha Music Gulf FZE**  
JAFZA-16, Office 512, P.O.Box 17328,  
Jebel Ali FZE, Dubai, UAE  
Tel: +971-4-801-1500

## ASIA

### THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA

**Yamaha Music & Electronics (China) Co., Ltd.**  
2F, Yunhedasha, 1818 Xinzha-lu, Jingan-qu,  
Shanghai, China  
Tel: +86-400-051-7700

### HONG KONG

**Tom Lee Music Co., Ltd.**  
11/F., Silvercord Tower 1, 30 Canton Road,  
Tsimshatsui, Kowloon, Hong Kong  
Tel: +852-2737-7688

### INDIA

**Yamaha Music India Private Limited**  
Spazedge Building, Ground Floor, Tower A,  
Sector-47, Gurgaon-Sohna Road, Gurgaon-122002,  
Haryana, India  
Tel: +91-124-485-3300

### INDONESIA

**PT. Yamaha Musik Indonesia (Distributor)**  
Yamaha Music Center Bldg. Jalan Jend. Gatot  
Subroto Kav. 4, Jakarta 12930, Indonesia  
Tel: +62-21-520-2577

### KOREA

**Yamaha Music Korea Ltd.**  
8F, Dongsung Bldg. 21, Teheran-ro 87-gil,  
Gangnam-gu, Seoul, 135-880, Korea  
Tel: +82-2-3467-3300

### MALAYSIA

**Yamaha Music (Malaysia) Sdn. Bhd.**  
No.8, Jalan Perbandaran, Kelana Jaya, 47301  
Petaling Jaya, Selangor, Malaysia  
Tel: +60-3-78030900

### SINGAPORE

**Yamaha Music (Asia) Private Limited**  
Block 202 Hougang Street 21, #02-00,  
Singapore 530202, Singapore  
Tel: +65-6740-9200

### TAIWAN

**Yamaha Music & Electronics Taiwan Co., Ltd.**  
2F., No.1, Yuandong Rd. Banqiao Dist.  
New Taipei City 22063, Taiwan, R.O.C.  
Tel: +886-2-7741-8888

### THAILAND

**Siam Music Yamaha Co., Ltd.**  
3, 4, 15, 16th Fl., Siam Motors Building,  
891/1 Rama 1 Road, Wangmai,  
Pathumwan, Bangkok 10330, Thailand  
Tel: +66-2215-2622

### VIETNAM

**Yamaha Music Vietnam Company Limited**  
15th Floor, Nam A Bank Tower, 201-203 Cach  
Mang Thang Tam St., Ward 4, Dist.3,  
Ho Chi Minh City, Vietnam  
Tel: +84-8-3818-1122

### OTHER ASIAN COUNTRIES

<http://asia.yamaha.com>

## OCEANIA

### AUSTRALIA

**Yamaha Music Australia Pty. Ltd.**  
Level 1, 99 Queensbridge Street, Southbank,  
VIC 3006, Australia  
Tel: +61-3-9693-5111

### NEW ZEALAND

**Musics Works LTD**  
P.O. BOX 6246 Wellesley, Auckland 4680,  
New Zealand  
Tel: +64-9-634-0099

### COUNTRIES AND TRUST TERRITORIES IN PACIFIC OCEAN

<http://asia.yamaha.com>

Yamaha Downloads  
<http://download.yamaha.com/>

Manual Development Department  
© 2016 Yamaha Corporation

Published 05/2016 MWTO-B0